Marienburg
à vau-l'eau

Une aventure pour

WARHAMMER®

Le Jeu de Rôle Fantastique

par Anthony Ragan

DESCARTES ÉDITEUR

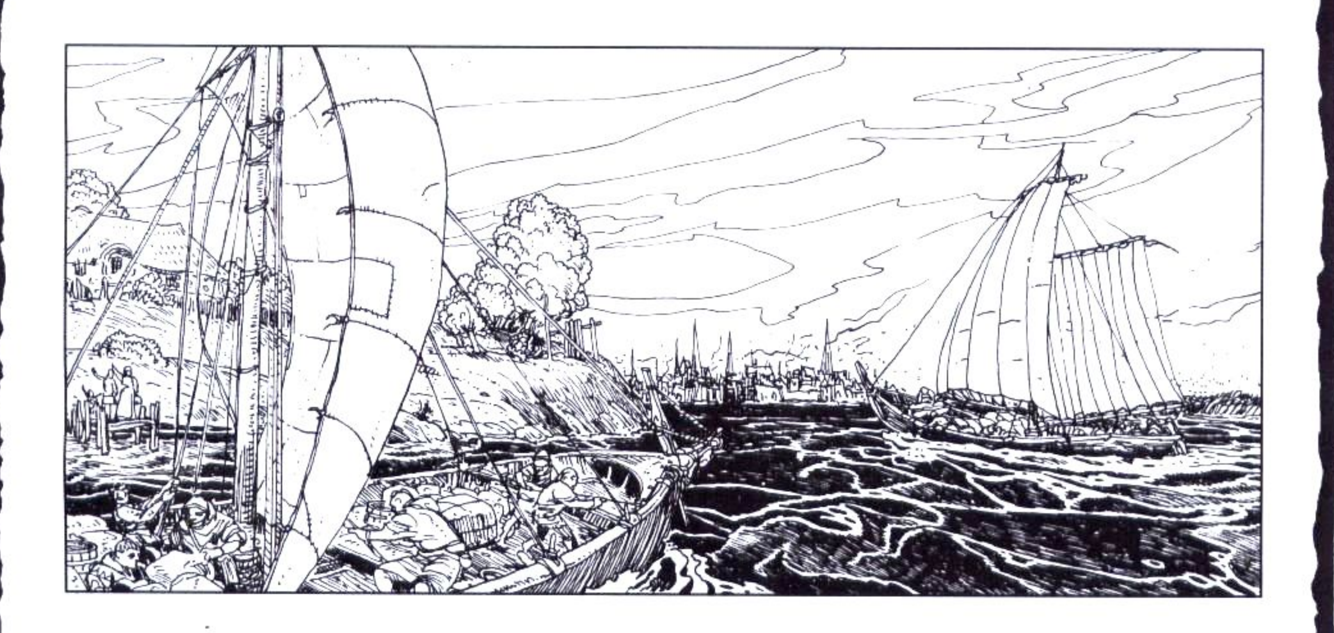
SOUS LICENCE DE GAMES WORKSHOP® Ltd NOTTINGHAM



Un livre de référence citadin pour

Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Écrit par Anthony Ragan



Ce livre ne constitue pas un jeu indépendant,
c'est un supplément pour ***Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique***.
Pour l'utiliser, vous avez besoin d'un exemplaire du livre de règles de ***Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique***, également disponible chez Jeux Descartes.





Par Anthony Ragan

Éditeur, textes supplémentaires, maquette : James Wallis
Illustration de couverture : Danny Willis
Illustrations intérieures : Olivier Bancroft, Ralph Horsley, Pete Knifton, Russ Nicholson, Tony Ackland
Cartes : Ralph Horsley

Traduction : **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de NEXUS
Titre original : Marienburg, Sold down the river

Ce livre a été long à réaliser, et j'aimerais remercier quelques personnes qui ont apporté leur aide : Ken Rolston, Graeme Davis, Alfred Nunez Jr., Patrick van den Berg, James Wallis, Wendy, les Hot Frogs on the Loose, Craig Horning, Maman & Papa Ragan, et Harry T. Cat. À vous tous, mille millions de merci.



Anthony Ragan est un écrivain indépendant nord californien, qui vit en exil à Los Angeles, Californie. Il a commencé à jouer en 1975 quand trois livrets ont fait leur apparition dans sa ville natale de Sacramento. Depuis, il s'est constitué une collection de jeux si importante qu'il ne peut espérer jouer à tous. Parmi ses préférés figurent ***Warhammer JRF***, ***L'Appel de Cthulhu***, ***Star Wars***, ***Elric!*** et ***Lost Souls***.

Anthony est le co-auteur des articles sur Marienburg publiés dans le magazine ***White Dwarf*** en 1989-1991, et il a écrit le scénario 'La Colonie' de la campagne ***L'Agonie du Jour***. Il a également écrit un bestiaire pour l'***Elric!*** de Chaosium. Il s'intéresse aussi à la fiction spéculative, la politique internationale, l'informatique, la cuisine gastronomique et la recherche du cabernet parfait.

Édition française par : Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Sous licence de :
Games Workshop Ltd.

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0220-X
Édition et Dépôt légal : Juillet 2000



Introduction

Bienvenue à Marienburg !

C'est avec fierté qu'Hogshead Publishing présente cet aide de jeu sur la première cité commerçante du Vieux Monde. Explorez l'endroit à loisir : chassez les mutants, faites quelques affaires, espionnez l'envers du décor, cassez un peu de vaisselle – tout ce qui vous fera plaisir. Cette cité est désormais votre terrain de jeu. Amusez-vous !

Marienburg se distingue des autres puissances du Vieux Monde par ses trois atouts : sa position géographique, son immense fortune et son peuple. Ces trois éléments réunis en font un décor de choix pour les aventures de ***Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique***. Cette cité-état cosmopolite constitue un point de départ idéal et se prête à tous les types de scénarios : chasses au trésor, monstres et secrets, intrigues, explorations ou même luttes de pouvoir et incidents internationaux.

La situation de la ville à l'embouchure du Reik lui confère un rôle commercial de premier plan. Elle contrôle en fait presque tous les voyages au départ ou à destination de l'intérieur du Vieux Monde. C'est le dernier grand port naturel à l'est des Montagnes Grises avant la lointaine Erengrad et le plus proche des cités de l'Empire si avides de produits exotiques. La quasi-totalité des exportations et importations de l'Empire transite par Marienburg – aucun port de la côte nord ne pourrait traiter semblable volume et les cols des voies terrestres sont soumis aux caprices du mauvais temps, des bandits ou pire. Parallèlement, les dirigeants de Bretonnie et des autres royaumes du Vieux Monde considèrent l'indépendance de Marienburg comme une garantie de libre accès à l'intérieur pour leurs propres marchandises. Personne ne souhaite voir la fortune de la cité se déverser dans les coffres de l'Empereur.

Les Directeurs de Marienburg comprennent parfaitement cette situation et savent en tirer parti pour contrer les tentatives hégémoniques impériales. Cela n'empêche pas l'Empire et la Bretonnie de comploter pour le contrôle de l'embouchure du Reik, ou tout au moins de saboter les efforts en ce sens de leur rival respectif. La cité-état est devenue un foyer d'intrigues et d'espions.

Cette position de plaque tournante internationale confère à Marienburg une fortune presque inimaginable. Les profits accumulés, impôts et taxes douanières, bénéfices des intermédiaires, etc., donnent à ses marchands une influence qui s'étend très loin des rivages désolés des froides Wastelands balayées par les vents. Les coffres des Maisons Marchandes débordent d'or et leurs dirigeants sont donc devenus les banquiers des plus nobles familles du Vieux Monde. Les rois et électeurs en mal de renforts mercenaires se tournent bien souvent vers Marienburg pour obtenir des liquidités. Ces dettes permettent aux Directeurs de peser sur la politique de pays parfois très éloignés. Et, en cas d'urgence, ils peuvent se permettre d'acheter tout ce qui leur est nécessaire, fut-ce l'armée d'un autre État.

Mais l'or et les marchandises sont des cibles bien tentantes, et les navires qui se rendent à Marienburg, par la mer ou le fleuve, excitent la convoitise de toutes sortes de pirates, corsaires et naufrageurs. Les aventuriers de passage à Marienburg risquent fort de devoir affronter ces dangers, à moins qu'ils ne décident d'aller en grossir les rangs.

Une position de premier plan et de l'or à foison sont des biens enviables, mais Marienburg ne serait qu'une ruine perdue dans un marais sans la ténacité et la perspicacité de sa population. Les citoyens de Marienburg – les Wastelandais, mais aussi tous les natifs du Vieux Monde et d'ailleurs parfois – sont certainement les plus redoutables commerçants et hommes d'affaires du monde connu. (Comme ils vous l'expliqueront eux-mêmes avec plaisir, et en détail.) Résolus et pragmatiques, ils sont toujours à l'affût du profit immédiat et travaillent sans répit à améliorer leur sort. Qu'ils agissent en indépendants ou pour quelqu'un d'autre, les personnages joueurs découvriront à Marienburg un trésor d'opportunités – profitables dans certains cas, mais toujours dangereuses.

Utiliser Marienburg

Ce livre est une boîte à outils. Utilisez-le pour construire une scène où vos joueurs pourront interpréter des tragédies mémorables. Fouillez l'histoire de Marienburg et des Wastelands à la recherche des ressorts de vos aventures, de choses du passé qui menacent le présent. Qu'est devenue l'épée de Jaan Maarten après la bataille de Reavers' Point ? A-t-elle coulé dans la Mer des Griffes avec son navire ou fait-elle partie de quelque trésor ? Et conférait-elle bien le pouvoir de commander aux océans comme le prétend la légende ?

La cité elle-même abrite tous les éléments nécessaires à une aventure. Des dizaines de navires arrivent et s'en vont chaque jour. Qui sait ce qu'ils peuvent contenir ? Des espions ? Du cognac bretonnien de contrebande à destination de l'Empire ? Des objets rares empreints d'une magie suspecte venus de l'antique Arabie ? Des prisonniers de la traite des corps destinés à être sacrifiés sur quelque sombre autel ? Entre les complots qui mûrissent dans les salons de la Bourse d'Import-Export et les vies qui s'achètent et se vendent le long des canaux brumeux du Suiddock, la vie quotidienne de ce grand port ne manquera pas de vous inspirer d'innombrables aventures. Lâchez simplement la bride à votre imagination.

Pour alimenter plus facilement le feu de votre esprit enfiévré, ce livre a été divisé en sections bien délimitées. Il y a tout d'abord une description générale de Marienburg et des Wastelands, une géographie physique des lieux. Vient ensuite une histoire politique et militaire, un examen du passé destiné à expliquer le présent. Ce livre survole enfin les principaux sites et personnalités de la cité-état, des palais aux taudis, de ceux qui sont nés avec une cuillère d'argent dans la bouche à ceux qui ont à peine les moyens de se vêtir. Pour vous lancer aussitôt que possible dans une aventure marienbourgeoise, nous avons ajouté un scénario complet et les esquisses de quelques autres. Pour finir, sont détaillées les règles permettant de créer un personnage natif de Marienburg et deux cultes importants de cette cité.

Délibérément, tout n'est pas décrit, et il vous reste toute la place nécessaire pour placer des quartiers de votre cru qui correspondront mieux à votre campagne. Mais tous les sites et les personnes les plus intéressants ou utiles pour un maître de jeu ou des personnages joueurs ont été étudiés. Les éléments plus ordinaires existent bien sûr, mais ils ne représenteraient pas une lecture bien intéressante.

Marienburg est désormais votre propriété, et celle de vos joueurs. Faites-en ce qu'il vous plaira. Et amusez-vous !

Table des matières





Les Wastelands

Prologue : 2429 C.I.

Des pas lourds résonnaient dans la petite salle ; l'incessant *clic-clic* du cuir dur sur le marbre trahissait l'anxiété de l'unique occupant de la pièce, Wilhelm von Holswig-Schliestein, Grand Prince du Reikland et Empereur de fraîche date. Pour la centième fois ce matin-là, il regarda par la fenêtre battue par la pluie et examina la place qui s'étendait devant le palais.

Quantité de gens allaient et venaient, se dépêchant de quitter la morsure du vent glacé qui balayait le Reik. Mais nulle part dans cette foule, Wilhem ne voyait celui qu'il attendait - le messager dépêché par son Armée du Reik Inférieur, la troisième et plus puissante des forces envoyées contre les rebelles de Marienburg.

Cette dernière expédition n'était pas particulièrement impressionnante selon les standards impériaux, mais elle n'avait pas à l'être. Les Marienbourgeois étaient des boutiquiers et des compteurs de pièces, pas des soldats. Les meilleures troupes de Wilhem avaient été envoyées au sud et à l'est, pour parer à des menaces autrement plus graves. Les Princes Frontaliers multipliaient les raids de représailles, suite à la tentative de conquête de l'année passée, et les lourdes taxes destinées à financer la défense avaient provoqué plusieurs révoltes populaires. La semaine précédente, une lettre paniquée du Grand Prince Augustus d'Ostland était arrivée : il réclamait des Gardes Impériaux pour mater les émeutiers qui exigeaient du pain dans sa capitale. L'hiver imminent promettait d'être rude, et les récoltes d'automne avaient été mauvaises ; la situation ne pouvait qu'empirer.

L'Empereur Wilhelm avait toutefois gardé en réserve une partie de ses meilleures troupes, car des rapports signalaient que Dieter IV, l'Empereur déchu, rassemblait des mercenaires le long du Talabec Supérieur et se préparait à reconquérir son trône. Le peuple, comme toujours, manquait de mémoire et commençait à blâmer Wilhelm, oubliant que c'était Dieter qui avait décrété les nouvelles taxes et provoqué les bandits des Principautés Frontalières.

Les conditions nécessaires à un contre coup d'État, ou même à une guerre civile, étaient réunies, et Wilhelm avait désespérément besoin de bonnes nouvelles pour éteindre les braises de mécontentement sur lesquelles soufflaient à plaisir tous les extrémistes, révolutionnaires et agitateurs. Où se trouvait donc ce fichu messager ?

"Heum."

Wilhelm se détourna de la fenêtre. Un coursier à l'air malheureux, vêtu de la livrée de la Maison Kluck, se tenait dans l'encadrement de la porte. Le chef de sa maison, le Comte Zelt, commandait l'expédition du Westerland. "Eh bien", grogna Wilhelm, "au rapport".



"Votre Majesté Impériale", bégaya le coursier, visiblement sur le point de faire sur lui. "P-puissante Grandeur, j'ai l'horr-honneur d'être chargé… Je veux dire, le C-comte von K-kluck m'a ordonné de vous annoncer… Je veux dire…"

"Allez, parle, mon gaillard ! Assez de cérémonies, donne-moi des nouvelles ! Marienburg a-t-elle été prise ? Les têtes des rebelles sont-elles plantées sur la Porte d'Oostenpoort ? Alors ?"

"Mon Seigneur", dit le messager qui reprenait ses esprits, "le Comte Zelt regrette de devoir vous annoncer la reddition de l'Armée du Reik Inférieur aux forces de Marienburg".

"QUOI ?", rugit l'Empereur. "Comment ? Von Kluck avait des soldats, des chevaliers, des canons, des navires… Par l'étreinte glacée de Mórr, que s'est-il passé ?"

"Votre Majesté, les Westerlandais ont commencé à nous harceler dès que nous sommes entrés dans la province. Quand nous avons atteint les marais, ils nous attaquaient de tous côtés, mais disparaissaient dès que nous voulions riposter. Ils nous ont piégés dans le Marais Grootscher et, une nuit, ils ont incendié notre ravitaillement. Sorcellerie, Mon Seigneur ! Les sorciers des Elfes des Mers sont à leurs côtés ! Nous avons résisté, Votre Grandeur, mais ils refusaient la bataille chaque fois que nous voulions combattre."

"À la fin, nous mourions de faim, et avec la pluie sont arrivées les maladies - le choléra. Le Comte a jugé que l'honneur lui dictait de se rendre et de sauver son commandement. Il supplie Votre Impériale Majesté de lui pardonner et demande les instructions de Votre Impériale Majesté."

Sur ce, le messager mit un genou à terre et baissa la tête, convaincu que l'Empereur allait faire appeler le bourreau.

Mais Wilhelm avait cessé d'écouter et réfléchissait à toute allure. Tous ces ennuis pour des dunes balayées par le vent, des marais malsains et des landes hostiles aux troupeaux. Et les Elfes ! Si c'était vrai, l'Empire ne pouvait se permettre une guerre avec les Elfes des Mers et Ulthuan. Non. Il fallait faire la part du feu et sauver ce qui pouvait encore l'être. Il se tourna vers le messager et fit appeler un scribe.

"Dites à von Kluck de se replier et faites porter ce message aux Bourgmestres de Marienburg. Dites-leur d'appointer une délégation qui rencontrera Nos Plénipotentiaires pour discuter d'un traité. Nous reconnaîtrons leur indépendance. Mais, écoutez-moi bien, je prie pour que vienne le jour où ils nous supplieront à genoux de les aider contre le Chaos, les Nordiques ou les Bretonniens. Les Directeurs verront alors ce que leur or peut acheter ! Je les maudis, eux, leurs terres et leur cité ! Westerland - peuh ! Je rebaptise ces terres pour ce qu'elles sont, des Wastelands, et que la pourriture les emporte !"

Les Wastelands

Les Wastelands, "Terres Incultes", n'ont pas toujours mérité ce nom. Bien avant l'arrivée de l'Homme dans le Vieux Monde, les terres à l'embouchure du Reik étaient couvertes de riches prairies et de bois généreux, où les arbres produisaient en abondance une variété infinie de fruits. Les Maîtres-Érudits des Elfes des Mers ont gardé le souvenir d'une faune abondante qui garantissait à jamais de la viande pour leur nouveau port en cette contrée vierge. Les troupeaux d'aurochs, qui ont maintenant presque disparu du Vieux Monde, comptaient des milliers de têtes. Ils étaient si nombreux que les légendes elfes prétendent qu'un aveugle n'avait qu'à tirer une flèche en l'air pour ramener un festin.

Les Nains adoraient aussi cette terre, qu'ils appelaient ***Tiwaz-Katalbüyk***, "Repos à la Fin du Voyage". Ils étaient alors les amis des Elfes. Ils foraient les montagnes et tamisaient les torrents à la recherche des gemmes et de minerais précieux. Ils commerçaient avec les Elfes qui leur fournissaient le produit de leur artisanat sophistiqué et les matériaux bruts récoltés au-delà des mers. Même après le départ de l'une et l'autre race, suite à la terrible guerre qui



les avait opposées, les futures "Terres Incultes" étaient encore un pays de cocagne.

Mais la période qui avait suivi ces événements et précédé l'arrivée de l'Homme avait été marquée par l'invasion du Chaos et du mal, un cancer venu du nord comme du sud. Les Skavens, qui étendaient partout leurs tunnels comme s'ils voulaient saper l'assise même du continent, avaient surgi des mines abandonnées et ravagé la surface. Le pays avait été dévasté en quelques décennies, les troupeaux massacrés, les eaux empoisonnées et les vergers rasés. Dévorant ce nouveau domaine comme une infestation de vermine, les Skavens s'étaient heurtés au nord aux Fimirs, une race de reptiliens géants qui avaient aussi entrepris de remodeler ces terres à leur propre image blasphématoire.

La guerre était inévitable. Seuls les Skavens et les Fimirs pourraient dire combien de temps elle a duré mais personne n'osera jamais les questionner. Les Skavens avaient bâti de vastes forteresses pour défendre leurs conquêtes, et lentement rongé le territoire fimir. Finalement, un cataclysme avait ravagé les deux camps. Qu'il ait été invoqué par les Fimirs désespérés ou des Skavens décidés à en finir importe peu. Peut-être s'agissait-il d'une rébellion de la terre elle-même, d'un spasme de rejet. Un raz de marée de magie avait balayé le pays et les terres s'étaient convulsées et fendillées. En une nuit, les forteresses skavens et les places fortes fimirs avaient été rasées par les coups de boutoir de la roche mère en folie. Les armées des deux camps avaient été détruites et leurs séides broyés ou engloutis. À l'aube, il ne restait plus que la terre nue, décapée de toute vie ou presque et cachant ses blessures sous un épais manteau de brouillard.

C'est désormais un endroit sinistre où seuls les plus résolus espèrent trouver leur subsistance, sans parler de prospérité.

Géographie

Les Wastelands s'étendent de la Forêt Laurelorn à l'est jusqu'aux Pâles Sœurs et la Marche de Bretonnie à l'ouest, des limites des Landes Miroitantes sur la frontière impériale aux rivages de la Mer des Griffes. Çà et là, quelques fermes et hameaux réussissent à arracher de quoi vivre aux terres désolées, le long du Reik en particulier, mais la majeure partie de la population vit à Marienburg.

La mer

Les Wastelands sont bordées au nord par la Mer des Griffes dont les eaux turbulentes bouillonnent bien souvent sous le fouet de féroces tempêtes. Les marins marienbourgeois prétendent que seuls les "Elfes fous et les Nordiques" se risquent en mer en hiver.



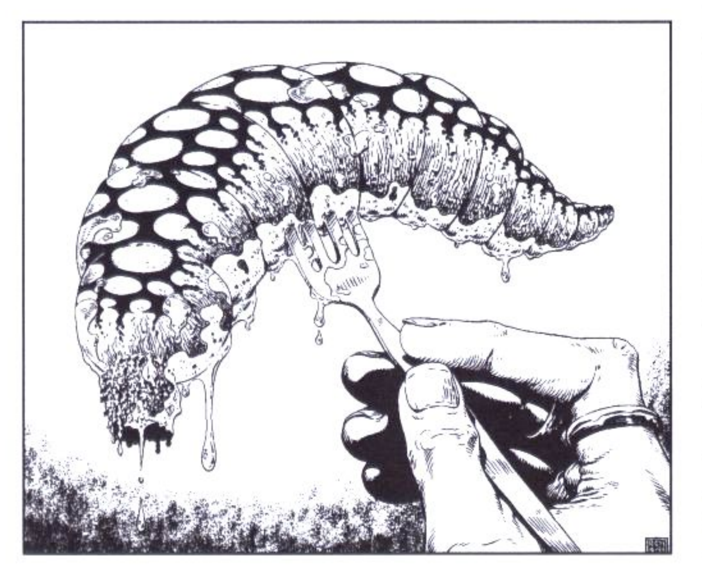
Entre Mittherbst et Mondstille, les tempêtes sont si sauvages que seuls les clippers elfes font escale à Marienburg, et quelques navires pilotés par des âmes désespérées, ivrognes, déments… ou capitaines nordiques.

Les errances de Morrslieb, la Lune du Chaos, ou quelque vieille rancune de Manann, suscitent aussi de fantastiques marées qui ont souvent inondé la cité dans le passé. Devenues moins fréquentes ces derniers siècles, depuis la construction des grandes pompes naines sous le Vlœdmuur (voir p. 15), ces invasions de la Mer des Griffes continuent de saccager la ville de temps à autre, n'épargnant que les îles les plus élevées qui abritent les maisons des plus riches.

Quand le Reik entre dans la mer, la terre s'écarte en une vaste baie, la Manaanspoort Zee. C'est le verger de Marienburg, sa source essentielle de nourriture. Des centaines de bateaux quittent chaque jour le port pour récolter une riche moisson d'aiglefins, flétans et harengs. Les baleines fréquentent aussi l'embouchure, en particulier, la peu connue baleine trois-points, animal sacré du culte de Manaan dont la tête arbore une marque blanche en forme de trident. La baie est aussi fréquentée par les requins à barbes grises, plus connus sous l'appellation de "Matous de Stromfels", un hommage à leur agressivité et à leur voracité. À l'instar de ce dieu interdit, toute proie leur est bonne et il leur est arrivé de happer plus d'un pêcheur imprudent qui se penchait pour hisser son filet à bord.

La Manaanspoort Zee est aussi la principale artère de Marienburg. C'est là que passent les milliers de navires chargés des marchandises de tout le monde connu et là que bat le pouls de la cité-état. La plupart de ces navires empruntent la route nord-est, se fiant au phare de Fort Solace pour éviter les écueils qui bordent la rive sud-est du Cap des Pirates au village de Brœkwater. Les plus téméraires se risquent pourtant dans cette autre voie quand ils tiennent à gagner quelques heures sur leurs concurrents. Ces capitaines courageux payent cependant un lourd tribut aux caprices des courants des marées et aux balises frauduleuses des naufrageurs.

Au niveau du marais, un banc de sable émerge progressivement des eaux le long de chacune des côtes. Les dunes, balayées par des vents glacés, s'enfoncent à l'intérieur des terres sur une journée de cheval environ. Seules quelques touffes de plantes héroïques et cabanes de pêcheur ou d'ermite viennent rompre la monotonie de ce paysage désolé. La vie y abonde pourtant : ce rivage regorge de harengs, anguilles des sables et capucettes qui frayent par milliers sur le sable. La plage elle-même abrite des nuées de crabes et d'insectes divers. Quelques bandes de phoques et de lions de mer fréquentent encore l'endroit, vestiges des fabuleux troupeaux qui s'y arrêtaient autrefois, mais qui ont été presque complètement exterminés par les chasseurs au XVIIIe siècle. La limace de mer vert tacheté ne se trouve nulle part ailleurs. Débitée en rondelles et conservée dans la saumure, elle fait les délices des aristocrates de Bretonnie du nord. Toute cette faune attire aussi mouettes et bécasseaux et leurs appels funèbres confèrent à cette région une atmosphère de terre hantée.



Le nord

À partir de la mer, le terrain gagne en altitude jusqu'à une crête qui marque la limite des vastes landes que les gens associent habituellement avec les Wastelands. Au nord-est de Marienburg et des marais s'étendent les Collines Déferlantes, un pays dont le nom reflète bien le caractère accidenté. Aux basses collines couvertes d'herbes rases succèdent des vallons marécageux ou des mares bourrées de joncs. Un bosquet de chênes ou de pins rabougris, maladifs, vient parfois couper ce paysage. D'épais brouillards recouvrent bien souvent cette partie des Wastelands à l'automne et au printemps, quand elle n'est pas balayée par les vents glacés qui soufflent de la Mer des Griffes. Les fréquentes pluies d'hiver transforment les Collines en un bourbier où bien peu osent s'aventurer, alors que l'été apporte une chaleur humide que seuls les moustiques apprécient vraiment ; et il y a beaucoup, beaucoup de moustiques.

Çà et là, de gros entassements de rocs surgissent du sol comme des dents brisées. La plupart n'y voient que des résurgences naturelles de la roche mère, mais certains érudits considèrent qu'il s'agit des vestiges d'antiques civilisations et que les étranges motifs gravés par les intempéries sont en fait les sceaux de tailleurs de pierre pré-humains. Nombre de ces formations rocheuses ont mauvaise réputation et la pire revient certainement au "Roc Rat", un enchevêtrement de blocs cyclopéens à la bordure nord du Marais Grootscher. Plusieurs des blocs du Roc Rat portent des marques étrangement semblables à celles laissées par les Skavens. Quelle que soit la vérité, rares sont ceux qui se risquent à camper dans leur ombre.

L'Homme survit pourtant dans ce paysage sinistre. Les Collines Déferlantes sont piquetées çà et là de fermes et de hameaux. Les autochtones réussissent à tirer leur subsistance de cette terre, entretiennent des potagers minuscules et élèvent des troupeaux de moutons et de bœufs nerveux. Contrairement aux Wastelandais de la cité, ce sont des gens soupçonneux qui se méfient des étrangers et n'ouvrent presque jamais leur porte une fois le soir tombé.

Le long de la côte nord, il n'existe que deux agglomérations notables. La première est Fort Solace, un petit port de 310 âmes construit autour d'un phare de la rive nord de la Manaanspoort Zee. C'est une ville nouvelle, fondée après la destruction d'Almshoven et de son phare sur la rive opposée lors de la dernière incursion du Chaos. Fort Solace est la propriété pleine et entière de la Bourse d'Import-Export et son gouverneur est un employé de la Bourse. Les navires qui entrent dans la Manaanspoort Zee à la tombée de la nuit préfèrent souvent faire étape ici avant de gagner Marienburg ; il en est de même pour ceux, plus rares, qui filent directement vers la Norsca ou Kislev sans escale dans la cité. Fort Solace ne peut guère offrir que les services les plus élémentaires car les marchandises qui ne prennent pas la route de la cité-état y sont lourdement taxées, le Directorat préférant voir passer la totalité du trafic maritime par Marienburg.

À l'extrême nord des Collines Déferlantes, à la fin d'une piste défoncée prétentieusement appelée "Vieille Route du Nord", se trouve la ville frontière d'Aarnau. Cette ville de pêcheurs et de fermiers est le fief ancestral de la dernière vieille famille noble des Wastelands, les van Buuren, et ses 4 000 habitants prennent très au sérieux leur rôle autoproclamé de défenseurs de l'indépendance des Wastelands. Défenseurs contre qui, se demandent en souriant les Marienbourgeois : les Elfes de la Laurelorn ne s'occupent pas



des affaires de leurs voisins et il est peu probable que l'Empire choisisse ce coin perdu du Vieux Monde pour le passage de ses armées. Cela n'empêche pas les 150 hommes de la milice de s'entraîner sur le pré communal un Festag sur deux, sous les acclamations des enfants et l'œil vigilant du Baron Martinus van Buuren. Année après année, le vieux beau a dépensé tellement d'argent en uniformes et équipement que les hommes d'Aarnau ont été surnommés les "Paons des Wastelands". Ceux qui les ont vus combattre les groupes de raids fimirs au nord des Collines Déferlantes se gardent bien cependant d'utiliser cette appellation en présence d'un ressortissant d'Aarnau.

Les Collines Déferlantes sont traversées par une véritable grand-route, la Route de Middenheim. C'est la principale voie terrestre entre l'Empire et Marienburg. Si l'on excepte le Péage Wouduin à l'orée de la Forêt Laurelorn et les auberges-relais à une journée les unes des autres, elle traverse un pays désert, et les cochers font généralement tout leur possible pour que ce voyage ne dure pas plus que nécessaire. Ces terres désolées servent en effet de refuge à nombre de proscrits, bandits de grand chemin, et pire.

Le sud

Au sud de Marienburg et des marais, le Reik se prélasse dans un large lit sinueux. C'est l'autre artère de la cité, une artère tout aussi importante que la Manaanspoort Zee. Les navires qui l'empruntent desservent l'intérieur du Vieux Monde et cette route est plus sûre et plus rapide que n'importe quelle voie terrestre. Dans tout l'Empire et jusqu'à Kislev, les nobles épris de luxe et les ambitieux des classes moyennes comptent sur ce fleuve pour les fournir en marchandises précieuses, de la même manière que les marchands de Marienburg comptent sur lui pour les fournir en couronnes impériales et roubles kislévites.

C'est dans la plaine alluviale du Reik que l'on rencontre les plus fortes concentrations de population hors des murs de Marienburg. Plusieurs petits villages et auberges fluviales se sont installés sur ses berges. Kalkaat (625 h) et Leydenhoven (510 h) sont les plus importantes de ces agglomérations. Les Wastelandais se montrent ici aussi ouverts et amicaux que leurs cousins de Marienburg ; ils sont habitués aux allers et venues des étrangers et donc plus enclins à leur ouvrir leur porte. La Garde Fluviale des Wastelands patrouille régulièrement sur le Reik, mais les péniches les moins prudentes subissent souvent les attaques éclair de petites bandes de pirates qui se fondent ensuite dans la population. Le Reik a aussi la préférence des contrebandiers, qui cachent leurs cargaisons illicites parmi des tonnes de marchandises en règle, allant et venant chaque jour.

Entre le fleuve et les Landes Amères s'étend le Kleinland ("Petit Pays"), une lande presque riante où l'on vit surtout de l'élevage du mouton. Son excellente laine compte parmi les rares produits d'exportation des Wastelands. Mais même ici, les habitants entretiennent soigneusement leurs lances et les barricades de leurs villages. Il arrive en effet que les peaux vertes et pire encore descendent des montagnes, et les rumeurs parlent de formidables châteaux fimirs cachés dans la brume et de vallons où le Chaos règne en maître. C'est en tout cas ce qu'on raconte aux voyageurs qui offrent la tournée dans les auberges locales.

La ville d'Halsdorph prospérait ici autrefois grâce à quelques surfaces de bonne terre et à l'excellence de ses dentelles. Les marchands sur la route de Gisoreux faisaient souvent le détour, dans l'espoir d'un profit supplémentaire et d'une nuit sûre. Mais c'était avant la "Nuit de Terreur", avant que la terre tremble et que le marais engloutisse les meilleurs champs. La ville est désormais mourante ; rares sont les visiteurs qui s'aventurent dans la communauté sinistrée et les derniers habitants (133) guettent incessamment le retour des "Démons des Marais" qui les hantent jusque dans leurs rêves. Le Directorat s'est lui aussi détourné de la ville ruinée et prend rarement la peine d'y dépêcher ses collecteurs d'impôts.



La frontière entre le Petit Pays et les Landes Amères est marquée par la grand-route reliant Marienburg à la cité bretonne de Gisoreux. Nombre des habitants de Klessen (422) gagnent leur vie en veillant au repos et au ravitaillement des voyageurs qui l'empruntent. Ces voyageurs, s'ils poursuivent au sud-ouest à travers ce pays désolé finissent par atteindre, une fois passé le poteau indicateur brisé d'Halsdorph, les contreforts des Pâles Sœurs et des Montagnes Grises qui encadrent la Brèche d'Ois, principal accès terrestre à la Bretonnie. Si l'on excepte le village de mineurs d'Erlach, ces contreforts paraissent inhabités. On peut pourtant y rencontrer quelques bergers solitaires, prospecteurs pleins d'espoir ou ermites religieux, et surtout divers proscrits échevelés qui rançonnent les voyageurs. Des mines plus ou moins épuisées sont éparpillées çà et là ; certaines sont encore exploitées par les Nains mais la plupart sont abandonnées depuis longtemps.

Au milieu de la Brèche d'Ois, près du pont sur la rivière du même nom, se dresse Fort Bergbres, une ancienne place forte impériale qui est maintenant gérée conjointement par les agents du Directorat et du Duc de Gisoreux. La population locale compte 225 habitants et l'endroit est une étape privilégiée après, ou avant, la traversée des Landes Amères. Les deux puissances entretiennent un solide contingent de collecteurs d'impôts et de patrouilleurs ruraux chargés de lutter contre la contrebande et les dangers guettant les voyageurs dans ces collines. Dans la pratique, Fort Bergbres est le plus souvent surnommé "Fort Véreux", car la moindre entreprise est soumise à l'octroi d'une "donation" de quelques guilders ou sous d'or bretonniens à un fonctionnaire. Les marchands à principes qui refusent de se plier à ces pratiques pataugent très vite dans un marais de formulaires et font l'objet d'inspections atrocement pointilleuses. La plupart ne s'y risquent qu'une seule fois ; ils payent ensuite comme les autres et reportent le poids de cette taxe clandestine sur leurs clients.

Au nord et à l'ouest de la route de Gisoreux, les sinistres Landes Amères s'étendent jusqu'à la frontière bretonnienne. Rien de bien intéressant ne pousse sur ces terres empoisonnées et l'endroit est encore moins habité que les Collines Déferlantes. Les contrebandiers eux-mêmes préfèrent éviter ces terres stériles.



Nombre des ruisseaux qui descendent des Pâles Sœurs sont pollués et corrompus, peut-être par quelque sous-produit de l'exploitation des mines, mais peut-être aussi, comme l'assurent certains, par les malfaisants Fimirs ou Skavens. Les brouillards s'entendent pour désorienter les voyageurs et pour les conduire parfois sur des chemins qui ne mènent nulle part. En fait, seuls les lièvres, les lynx et les corbeaux charognards semblent fréquenter l'endroit.

La route de la côte

Les voyageurs qui doivent traverser les Landes Amères par une autre route que celle de Gisoreux empruntent généralement la Vieille Route de la Côte, une voie surélevée bâtie par les Elfes au temps où ils régnaient sur le Vieux Monde. Construite selon une autre logique que celle des hommes et des Nains, elle déroule ses dalles ajustées de pierre blanche de Klessen jusqu'aux environs de L'Anguille, suivant le plus souvent la côte au plus près. Après des milliers d'années sans entretien, certaines parties du parcours sont moins carrossables qu'une bonne piste. La Vieille Route s'enfonce dans le Marais Grootscher sur une partie du trajet et certaines portions ont été englouties par l'érosion côtière. Elle reste cependant la route de ceux qui tiennent désespérément à traverser la frontière en toute discrétion.

Le long de cette côte et jusqu'à la Bretonnie, ne subsiste plus qu'une seule agglomération : le village de pêcheurs de Brœkwater (84 habitants). Rien n'a jamais été prouvé mais Brœkwater et les quelques auberges miteuses des environs ont très mauvaise réputation. Les navires qui se risquent près de la côte sud-ouest de la Manaanspoort Zee sont souvent victimes de bandes de naufrageurs qui ne laissent aucun témoin et l'on soupçonne plus ou moins les habitants de la région d'être, ou de cacher, ces criminels. Le Brouillard Gris, une bande de contrebandiers, aurait installé sa base sur place et certaines rumeurs prétendent même que Brœkwater dissimulerait une importante cellule du culte interdit de Stromfels. Les marchands de Marienburg dénoncent régulièrement ce village et ses activités criminelles, mais le Directorat n'a pas jusqu'ici réagi. Certains supposent donc (à voix basse - c'est plus prudent) que ces criminels sont en fait soutenus par une ou plusieurs Grandes Maisons.

Plus loin gisent les ruines d'Almshoven et de son phare. Ce village a été détruit pendant l'Incursion du Chaos par le pillard Bilespit, un Champion de Nurgle, et n'a jamais été reconstruit. Considéré comme un cimetière infecté et maudit, il fait peur et les honnêtes gens refusent de s'en approcher. Cette situation intéresse bien sûr ceux qui souhaitent s'éclipser pour un temps. Les disparitions occasionnelles de chasseurs de trésors ne font qu'ajouter aux sombres légendes.

Bien au-delà d'Almshoven, la route passe devant le Cap des Pirates, qui accueillait au XXIV[e] siècle un formidable camp pirate. Fléaux de la Mer des Griffes, les pirates et naufrageurs du Cap des Pirates coulaient navire après navire. Leur avidité sanglante, leur puissance et leur fortune intimidaient jusqu'aux dirigeants de Marienburg. Pour finir, le "Baron Pirate" Barthololomeus le Noir s'était déclaré "Seigneur des Mers et des Terres Incultes" et les Marienbourgeois désespérés s'étaient décidés à réagir. Les riches familles marchandes avaient réuni leurs fortunes afin de construire force navires et d'engager des mercenaires. Commandée par l'amiral Jaan Maartens, un prêtre de Manann de haut rang, la flotte de Marienburg avait écrasé celle du Cap des Pirates après une bataille d'une journée entière. Au plus fort de l'affrontement, Maartens et Bartholomeus avaient engagé un combat à mort sur le gaillard d'avant du navire amiral pirate, l'Ange Noir. Personne ne sait exactement ce qui est arrivé, mais il est certain que les deux hommes sont passés par-dessus bord pour ne plus réapparaître. On dit que leurs fantômes continuent de hanter le rivage autour du Cap des Pirates, bien décidés à se poursuivre jusqu'à la fin des temps.

Le Marais Grootscher

Tout autour de Marienburg, l'entrée du Reik dans la Manaanspoort Zee se signale par le Marais Grootscher, un delta boueux qui s'étend sur des dizaines de kilomètres le long de la côte et du fleuve. C'est un endroit inquiétant. De la masse de joncs plus grands qu'un homme ne dépassent que quelques bosquets d'arbres antiques, festonnés de lichen depuis leurs plus hautes branches jusqu'à l'enchevêtrement anarchique de leurs racines. Des nappes de brumes fétides, empuanties par la putréfaction, flottent au-dessus des roseaux, et ni pluie ni vent ne semblent pouvoir en venir à bout. Freiné par cet immense dépôt d'alluvions, le Reik se divise encore et encore en un labyrinthe confus de canaux et de tertres boueux.

Le marais a servi de refuge aux Jutones lors de leur première fuite aux alentours de -20 C.I. et continue de protéger la cité contre d'éventuels envahisseurs. Le Reik et les deux routes surélevées de Middenheim et Gisoreux canalisent et piègent les armées ennemies qui ne peuvent se risquer dans le marais. À travers l'histoire, les dirigeants de Marienburg ont bien souvent abandonné les Wastelands à l'envahisseur pour mieux le harceler ensuite depuis les marécages tandis qu'il crevait de faim sous les remparts.



Le Marais Grootscher recèle cependant quelques productions de valeur et les Marienbourgeois ont toujours su exploiter leur environnement jusqu'au dernier sou. Des pêcheurs résolus capturent ces anguilles du delta que l'on retrouve si souvent sur les tables des citoyens du commun et, en été, les œufs de héron font les délices des gourmets. Les herboristes achètent à prix d'or certaines plantes médicinales qui ne poussent que dans ce marais, comme la racine 'pacifiante' du lis des marais, réputée pour son action contre la gueule de bois. La boue elle-même n'est pas négligée car, en certaines parties du marais, on a identifié des sédiments dotés de propriétés euphorisantes ou même hallucinogènes.



Les alchimistes savent les raffiner en une poudre que les docteurs prescrivent, dissoute dans un peu de vin, aux patients affectés de diverses maladies cérébrales. Les sectateurs et les amateurs d'émotions fortes préfèrent se procurer le produit pur et concentré, même s'il est alors illégal. Ils fument ce "Rêve de Slaanesh" à la pipe et obtiennent ainsi des visions, des illuminations et une formidable endurance aux orgies. Le Rêve induit aussi une forte dépendance et la classe criminelle ne manque pas d'en tirer avantage.

Le Marais Grootscher inquiète pourtant la plupart des Marienbourgeois qui l'appellent plutôt le Marais Maudit quand ils se résignent à évoquer l'endroit. Les murs du Vlœdmuur ne protègent pas seulement la cité des marées et des agresseurs étrangers, mais aussi de ces choses qui se cachent dans les roseaux et les palétuviers. Les citoyens charitables font tout leur possible pour écarter leurs amis de ces marécages et racontent toutes sortes d'histoires horribles sur ce qui s'y passe en faisant force signes de protection.

Mais les chasseurs de trésors excités par quelques légendes elfes trouvent toujours à s'embarquer sur la plate d'un pêcheur contre quelques guilders par tête – payables d'avance. Les plus insensés (et radins) achètent leur propre barque. Personne bien sûr n'ira leur louer quoi que ce soit, certain qu'ils ne reviendront pas! Les plus chanceux finissent pourtant par rentrer, couverts de boue et glacés jusqu'à l'os, après une journée ou deux d'errance dans les brumes omniprésentes; les autres deviennent d'excellents sujets de conversation le soir à l'auberge.

Les Follets

Ces histoires ne sont pas qu'une farce destinée aux nouveaux arrivants : le Marais Grootscher est hanté par les "Follets", une tribu disparate de mutants et de psychopathes. Ces malheureux sont, ou plutôt étaient, des individus trop violents, trop sauvages ou trop affectés par le Chaos, pour se cacher en ville, y compris dans les infâmes terriers de Doodkanaal ou les masures des Plats. Pour échapper à Rijker, aux bûchers des Répurgateurs, voire au lynchage, ces intouchables se sont réfugiés dans le marais sans traces, poussés par l'instinct vers leurs égaux.

Ceux qui survivent aux marécages et à leurs nouveaux camarades intègrent une société qui semble tout droit sortie des cauchemars d'un prêtre sur le chevalet de torture. Des mutants hideux cassent la croûte (ou quelques têtes de marchands capturés) avec des fous délirants et autres obsédés du hachoir. Profondément cachés dans le marais, bien loin des gibets de Marienburg, ils passent leurs journées à récolter de la nourriture et leurs nuits à se battre pour leur rang ou à rêver de vengeance contre la cité. Il y a même des compétitions : un ou deux d'entre eux regagnent parfois la ville par les voies secrètes pour y chercher un trophée – les têtes des Coiffes Noires, la Garde, sont les plus prisées. En bon Marienbourgeois, les Follets aiment à se payer la tête de leurs ennemis.

Les Follets sont dirigés par le plus fort d'entre eux : depuis trente ans, un ancien docker appelé Koos. (Il a changé de nom quand



sa famille l'a abandonné – quasiment dans les bras des Répurgateurs.) Ce mutant écailleux arbore une langue de serpent et des barbillons orange. Il règne par la peur ou la terreur et tire avantage du fait qu'il est encore à peu près sain d'esprit. Ses compagnons lui vouent un culte fanatique. Koos sait que trop d'attaques sur le trafic marchand ou trop de chasses au trophée obligeraient le Directorat à engager les dépenses nécessaires à l'assainissement du marais. Il réfrène donc ses troupes et n'autorise qu'avec parcimonie les "parties de plaisir". La rumeur prétend même qu'il a rencontré des agents du Staadtholder et passé certains accords de tolérance mutuelle.

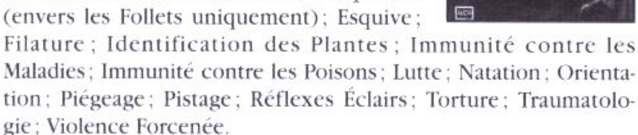
Les Marienbourgeois essaient de ne pas penser aux Follets et la plupart ont même réussi à se convaincre qu'il ne s'agissait que de croque-mitaines tout juste bons à faire peur aux enfants. Les mutants psychopathes qui jouent quelquefois de la hache dans les quartiers pauvres sont simplement mis sur le compte des habitudes sordides des classes inférieures. Le Conseil de la Cité s'excite parfois sur la nécessaire "éradication de la racaille qui se terre dans le marais" mais le Directorat se contente de hocher la tête et de retourner à ses affaires.

Aucune action sérieuse n'a en fait été entreprise depuis près de trente ans, depuis la mission d'extermination confiée à une compagnie de mercenaires tiléens. Ces vaillants mercenaires étaient rentrés après quelques jours sans autre trophée qu'un mutant visiblement mort depuis très longtemps. Pour ajouter au fiasco, ils avaient obtenu en justice une indemnisation supplémentaire pour "risques non-contractuels". Depuis, les Marienbourgeois préfèrent ne pas regarder par-dessus le mur tant que rien ne vient interrompre le flot des affaires.



Koos, Roi des Mutants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	67	45	7*	8*	11	64	3	41	70	50	69	55	21



Mutations : Peau écailleuse (équivalente à une armure de cuir, 0/1 PA), crête et barbillons orange, Fort (**F**+3), Endurant (**E**+3), Ne vieillit pas. *(*)signale que l'effet des mutations a déjà été pris en compte dans la caractéristique.*

Compétences : Bagarre ; Camouflage Rural/Urbain ; Chance ; Chasse ; Connaissance des Plantes ; Déplacement Silencieux Rural/Urbain ; Désarmement ; Éloquence (envers les Follets uniquement) ; Esquive ; Filature ; Identification des Plantes ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Lutte ; Natation ; Orientation ; Piégeage ; Pistage ; Réflexes Éclairs ; Torture ; Traumatologie ; Violence Forcenée.

Dotations : bouclier (1 PA, partout), cuirasse (1 PA, tronc), épée large, diverses marchandises volées pour un total de 3D100 Gu, bourse contenant des osselets de runes (prélevés dans la main d'un Répurgateur nain). Koos pense s'être lié l'esprit de 'Arne' et utilise ses os comme instrument divinatoire.

Citation : "Voyons déjà ce qu'Arne peut nous en dire." (En secouant une bourse à sa ceinture.)

Koos Jaapszoon vivait autrefois dans le Suiddock sur l'Île Riddra ; c'était un voyou tire-au-flanc qui faisait peur à plus d'un. Il gagnait sa vie grâce à des vols, à la contrebande et à des extorsions minables, et travaillait parfois sur les docks. Avec une bande d'autres brutes fainéantes, il passait le plus clair de ses journées à boire des bières qu'il n'avait pas payées, à dépenser des guilders qu'il n'avait pas mérités et à persécuter tous ceux qui le regardaient de travers.

Mais une nuit, la belle vie avait pris fin. Koos et ses complices avaient attaqué ce qu'ils croyaient être un ivrogne chancelant dans une ruelle. Ils s'étaient malheureusement retrouvés face à un mutant dissimulé sous une cape, un monstre à trois yeux doté d'ouïes et de griffes d'acier. Abandonné par ses compères, Koos avait été piégé dans un combat à mort avec la chose. Il l'avait emporté assez rapidement en lui brisant le cou, mais les griffures sur ses bras et son visage palpitaient déjà sous l'action d'une infection galopante. Les premières écailles étaient apparues dès le matin suivant.

Il s'était rapidement débrouillé pour quitter la cité et s'était enfoncé dans les marais. Il avait trouvé là d'autres fugitifs. La nature particulière de ses mutations et une ruse exacerbée par l'instinct de survie lui avaient très vite permis de s'imposer comme Roi des Follets. Les embuscades sur les routes et les raids dans la cité avaient grandement bénéficié de l'excellence de ses plans et il avait ainsi gagné la loyauté de son nouveau gang. C'est Koos qui a organisé le fiasco de l'équipée tiléenne et, depuis trente ans, il veille soigneusement à ce que le Directorat ne retrouve jamais l'espoir que semblable expédition puisse valoir la dépense.

Ces dernières années, il a pris conscience d'une autre de ses mutations : il ne vieillit pas. Il peut être blessé, et donc tué probablement, mais son corps ne faiblit en rien avec le temps. Certains des mutants lui vouent maintenant un véritable culte. Koos pense donc disposer de tout le temps nécessaire pour renforcer sa troupe et sa position et espère bien voir le jour où il pourra enfin se venger de Marienburg.



"Il n'est pas difficile de trouver son chemin dans Marienburg, à condition, bien sûr, d'être à moitié poisson."
– un diplomate impérial

"Cela est magnifico!"
– un marin tiléen en voyant Marienburg pour la première fois

"Velours ou bois brut, navires ou liqueurs, voire la vie des gens – on dit que tout peut s'acheter ou se vendre à Marienburg. Mais il y a bien quelque chose que vous ne pourrez y acheter, même pour tout le thé en Ind : du terrain à bâtir."
– un courtier marienbourgeois

"Regardez cela! Ces îles par dizaines amarrées par des centaines de ponts, ces tours qui dardent vers le ciel comme autant de grands mâts; cette cité est une flotte parée pour la tempête. C'est vraiment dommage que ses capitaines la dirigent vers la terre."
– un étudiant du Collège de Navigation et Magie Marine

La Cité de Marienburg

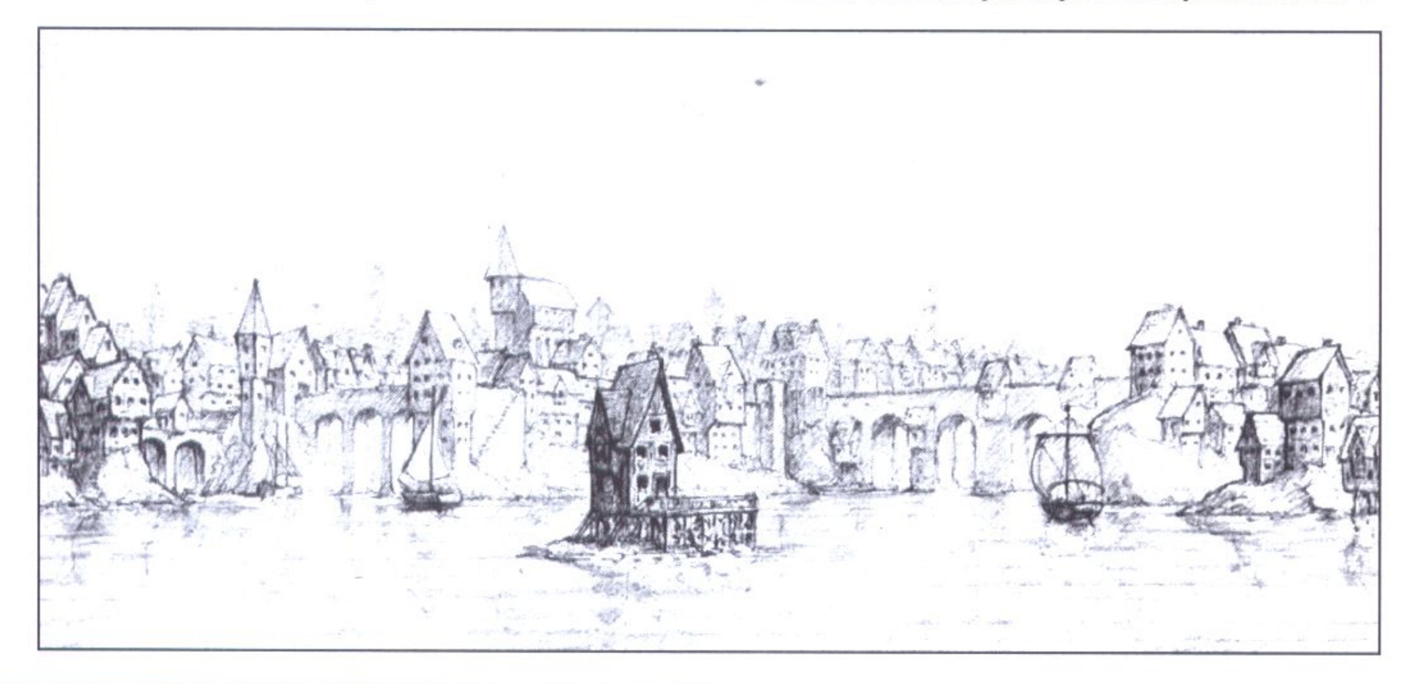
Une visite rapide

Marienburg est une cité d'îles, de ponts et de canaux. Les voyageurs, qui arrivent par la mer ou à travers les marais par le Reik, sont tout d'abord frappés par la manière dont elle semble émerger lentement des eaux tel un monstre marin, indifférente à ce qui l'entoure, parfaitement protégée par l'énorme muraille du Vlœdmuur. C'est ensuite l'incroyable entassement de bâtiments qui retient l'attention : chaque mètre carré des îles disparaît sous les maisons, les boutiques ou les entrepôts et ces constructions montent même à l'assaut des ponts. Enfin, le nouvel arrivant ne manque pas d'être "frappé", quand il navigue sur les canaux de la ville, sous les ponts ou les fenêtres en surplomb, par la nécessité de se munir d'un solide parasol.

Les îles de Marienburg sont les vestiges des terres qui accueillaient l'antique port des Elfes des Mers, Sith Rionnasc'namishathir, la "Forteresse de la Gemme-Étoile sur la Côte Sablonneuse", et le Vlœdmuur ne fait d'ailleurs que suivre les contours de la muraille elfe disparue. À l'arrivée de l'Homme, seules quelques ruines pointaient encore en surface mais les fondations antiques allaient servir d'assises aux constructions futures. Personne ne sait vraiment pourquoi ces îles ont survécu alors que les eaux du marais ont englouti presque toutes les terres environnantes, mais certains érudits du Collège de Navigation et Magie Marine ont supposé que la Magie Haute des Elfes devait y être pour quelque chose, des runes inconnues ayant été retrouvées dans les souterrains les plus profonds.

De nos jours, la plupart des îles s'élèvent à cinq, six mètres au-dessus des canaux (seulement trois mètres à marée haute et encore moins pour les marées d'équinoxe) et ne sont menacées que par les inondations les plus graves. Les plus hautes se trouvent dans les parties les plus riches et anciennes de la cité, Oudgeldwijk, les quartiers du Temple et de l'Université, ou Guilderveld. Quand on s'éloigne du centre et qu'on s'aventure dans les quartiers pauvres près des murs, à Doodkanaal ou dans les Plats, les îles n'émergent plus de l'eau que de quelques pieds et les inondations frappent au moins une fois par an.

Pendant ses mille premières années d'existence, Marienburg avait cessé d'être un simple refuge pour devenir un port de pêche, puis une grande place commerciale. Ses habitants avaient maçonné les rives des îles, élevant des quais de pierre et remplissant l'intérieur de





terre et de rocs. Les familles nobles dépensaient des sommes incroyables pour gagner un pied ou deux d'élévation, chaque nouvelle couche signalant à tous leur fortune et leur puissance. Régulièrement, quand les murs périphériques s'étaient suffisamment élevés pour justifier un nouveau remplissage de l'intérieur, les Barons de Westerland ordonnaient la destruction de tous les bâtiments et leur reconstruction sur la nouvelle surface. Ces ordres imposaient aussi de combler toutes les pièces sous la surface, mais nombre de propriétaires esquivaient cette obligation et bâtissaient les nouvelles constructions au-dessus des salles condamnées. En conséquence, beaucoup de bâtiments de Marienburg comprennent sous-sol et sous-sous-sol, les divers niveaux souterrains pouvant être encore utilisés, murés et oubliés depuis longtemps, ou reliés entre eux par des réseaux de tunnels datant d'une époque ou d'une autre. La plupart de ces volumes souterrains servent un usage légitime (légitime aux yeux d'un Marienbourgeois en tout cas) mais beaucoup d'entre eux sont des routes ou des caches secrètes fréquentées par les contrebandiers, criminels et sectateurs (qui y pénètrent grâce aux portes oubliées ou dissimulées des citernes et des conduits de l'antique système de drainage des inondations).

Les grandes avenues de Marienburg sont ses canaux, où se pressent toutes sortes de bateaux. L'artère la plus grande est le Rijksweg, le cours principal du Reik qui coupe la cité en deux et accueille l'essentiel du trafic. Un de ses bras, le Bruynwater, coule entre les îles du Suiddock et permet d'accéder aux quais les plus fréquentés de la ville. Au nord, le canal Noordmuur est la route habituelle de ceux qui ont à faire dans les quartiers commerciaux ou gouvernementaux de cette partie de Marienburg car il permet d'éviter le Rijksweg toujours fort encombré. Le canal le plus au sud est son opposé à tout point de vue : le Doodkanaal ou "Canal mort" est une voie d'eau stagnante et malodorante gorgée d'ordures et parfois de cadavres. Les vapeurs puantes qui s'en élèvent lui assurent une affreuse réputation et seuls les plus pauvres ou les proscrits acceptent de vivre sur ses berges.

Des dizaines d'autres canaux serpentent entre les îles et certains sont si petits qu'ils ne figurent même pas sur les cartes de la cité. Ces étroites ruelles aquatiques desservent les courettes arrière de certaines entreprises ou résidences, voire quelques lagons privés cachés par les toits en surplomb. Un étranger peut très facilement se perdre dans le dédale de ces voies d'eaux qui ont bien reçu des noms mais pas de pancartes. La plupart des visiteurs choisissent donc de louer un des nombreux fiacres d'eau de la ville. Nage et canotage sont ici des compétences communes et



une plaisanterie impériale prétend même que "aucun Marienbourgeois n'ira jamais là où il ne risque pas de se mouiller en chemin".

Des escaliers taillés dans le roc de ces îles, ou construits en bois dans les quartiers les plus pauvres, permettent d'accéder aux quais et aux canaux. Certains, comme la Grande Courbe sur le côté Reik du Quartier du Palais, sont larges et majestueux et des centaines de personnes s'y côtoient à chaque heure du jour. D'autres, dans les vieux quartiers comme le Suiddock ou les ensembles de taudis sur le Doodkanaal, ne sont rien autre qu'une entaille dans le roc tout juste assez large pour un homme. Mal éclairés et hors de vue, ces étroits passages deviennent souvent des pièges mortels pour ceux qui se sont fait un ennemi ou deux.

Dans une cité bâtie sur un archipel entouré de marais, l'espace est naturellement un bien fort recherché. Les Marienbourgeois, champions de l'opportunisme, ont construit partout où le moindre mètre carré était disponible. Les toits à pignons de leurs étroites maisons coiffent bien souvent trois ou quatre étages et les surplombs sur les rues ou les canaux sont tellement importants que quantité de bâtiments semblent sur le point de s'écrouler. Les nombreux ponts qui relient les îles ont, de même, été envahis par les bâtisseurs avides d'espace : des constructions s'accrochent sur leurs flancs quand elles ne mordent pas sur le manteau lui-même. Certaines de ces "communes sur ponts" existent depuis si longtemps qu'elles constituent des circonscriptions reconnues, avec leurs propres édiles, leurs personnalités et leurs codes municipaux inextricables. Une ou deux, comme le Pont Trois-Penny, se sont même fait un nom en dehors des Wastelands.

La loi exige cependant que deux ponts de la cité restent dégagés. Le premier est le Niederbrug, la seule voie terrestre entre Haute Tour et les principales îles du Suiddock. L'autre est plus célèbre encore : le Hoogbrug qui traverse le Reik de l'Île de Haute Tour au Quartier du Palais sur des arches assez hautes pour laisser passer un navire de haute mer. Ce pont se termine à chaque extrémité par une tour supportant une rampe extérieure en spirale, une rampe assez large pour que deux attelages importants s'y croisent sans problème. Si l'on excepte les bacs, les péniches et la natation, le Pont Hoogbrug est le seul lien entre les moitiés sud et nord de la cité, et le Directorat refuse de voir le moindre obstacle ralentir le flux du commerce, ou les troupes qui vont mater une émeute dans le Suiddock.

Aucune loi n'interdit particulièrement la construction sur le Pont Tournant Draaienbrug, une merveille technique pivotant sur un pilier central pour laisser



passer les navires qui descendent le Reik jusqu'au Suiddock. Plusieurs constructions sauvages se sont déjà écroulées dans le Reik et la plupart des gens sont désormais bien convaincus que vivre ici n'est pas une bonne idée. Quelques escrocs continuent cependant de proposer des permis de construire sur le Draaienbrug aux nouveaux arrivants.

L'énorme muraille du Vlœdmuur entoure la cité comme les ailes d'une mère poule ses poussins. C'est la principale protection de la ville contre les inondations dues aux marées et les attaques maritimes ou terrestres. Construite sur les fondations de l'ancienne forteresse elfe, elle court sur des kilomètres tout autour de Marienburg, mais le Directorat a surtout concentré ses investissements à l'entrée et à la sortie du Reik, et aux portes d'Oostenpoort et de Westenpoort.

Des remparts de pierre et deux grosses tours rondes encadrent l'entrée du Reik, généralement appelée Strompoort. En cas d'urgence, les officiers qui ont la charge de ces tours peuvent ordonner de relever les énormes chaînes déposées au fond de la voie d'eau. En une demi-heure, une barrière de métal interdit le passage aux navires qui descendent le fleuve et les canons qui arment les tours peuvent infliger de terribles dégâts aux vaisseaux ainsi piégés.

À l'autre extrémité de la ville, là où commence la Manaanspoort Zee, la vaste entrée de la rade de Marienburg est surtout gardée par la forteresse-prison de l'Île de Rijker et ses canons et catapultes incendiaires. Les tours du Vlœdmuur sont ici plus petites et les murailles surtout destinées à la protection des ports de Manaanshaven et Elfeville, qui abritent des navires et des troupes essentiels à la défense de Marienburg.

Entre Strompoort et l'Île de Rijker, percé seulement par les portes-forteresses d'Oostenpoort et Westenpoort, le Vlœdmuur ressemble plutôt à une grosse digue où se mélangent terre, roc et bois, une digue constamment renforcée ou reconstruite. Des tunnels revêtus de briques percent celle-ci sous chacune des tours de guet de pierre. Quand les marées deviennent dangereusement hautes, ceux qui vivent près des murs peuvent entendre le battement sourd des pompes construites par les Nains qui rejettent l'eau dans le marais. Chaque extrémité est fermée par une herse de fer pour interdire toute entrée par le marais et les gardiens des lampes de la cité patrouillent régulièrement sur la palissade de bois au sommet du Vlœdmuur.

"Quand on a serré la main d'un Marienbourgeois, mieux vaut recompter ses doigts."
- Proverbe impérial

Les gens de Marienburg et leur argent

Les préjugés des nouveaux arrivants dans les Wastelands ou à Marienburg faussent souvent leur perception de la population locale. C'est particulièrement vrai dans le cas des Impériaux qui ont du mal à pardonner aux Marienbourgeois leur sécession. L'erreur la plus répandue consiste à mettre dans le même sac Wastelandais et Marienbourgeois. Si l'on considère que le recensement de 2500 C.I. a comptabilisé 135 000 foyers à Marienburg contre seulement 15 000 dans le reste des Wastelands, cette erreur est bien compréhensible. Les Wastelandais sont pourtant beaucoup plus conservateurs et beaucoup moins accueillants envers les étrangers que leurs cousins de la cité qui accueillent toujours à bras ouverts les sources potentielles de profits.

Les lieux communs impériaux décrivent le Marienbourgeois typique comme un redoutable escroc capable de vendre de la neige à un Kislevite ou son propre vin à un Tiléen. Les documents de Marienburg sont censés être infestés de paragraphes en petits caractères ; tous les contrats comportent, dit-on, des clauses d'annulation sans dédit et chaque tope-là s'accompagne de doigts croisés dans le dos du partenaire marienbourgeois. Mieux vaudrait, d'après les rumeurs, renoncer d'emblée à tous ses biens plutôt que d'entrer en affaires avec un citoyen de Marienburg.





Comme tous les stéréotypes, celui-ci n'est bien sûr qu'exagération, des exagérations que les Marienbourgeois ne font d'ailleurs rien pour combattre, une telle réputation pouvant parfois leur donner l'avantage dans leurs affaires. Quoi qu'il en soit, Marienburg vit par et pour le commerce, et la volonté de réussite tend à faire de presque tous ses citoyens d'avides marchands de tapis.

Naturellement le Marienbourgeois - et dans une moindre mesure le Wastelandais - voit les choses différemment. Il veille avant tout à ses intérêts et compte bien que ses partenaires feront de même. Les affaires sont les affaires et s'il ne se jette pas sur le guilder qui passe, c'est quelqu'un d'autre qui en profitera. La pauvreté des terres environnantes explique peut-être cette mentalité : dans une région si désolée, les Marienbourgeois ne pouvaient accéder aux conforts de la vie que par le commerce. Avec le temps, il est devenu un mode de vie.

Dans ces conditions, il n'est pas surprenant que les citoyens de Marienburg soient toujours très occupés ou en déplacement. Une nouvelle affaire les attend toujours quelque part. Leurs voisins de l'Empire ou de Bretonnie prétendent, en ne plaisantant qu'à moitié, que si le Marienbourgeois se presse autant, c'est qu'il ne veut pas être rattrapé par le dernier pigeon qu'il a plumé. Cela n'empêche pas les Marienbourgeois de considérer avec une tolérance amusée les bouffons guindés de Bretonnie et les aristocrates impériaux vêtus de noir et d'angoisse : ils savent bien qui l'emportera quand viendra le temps des affaires sérieuses.

Les Wastelandais utilisent un calendrier fondamentalement identique à celui de l'Empire. Les semaines durent huit jours et il y a quatre cents jours dans l'année ainsi que six jours intercalaires. Hommage à la fierté régionale ou pied de nez à l'Empire, le sixième jour, Konigstag (Jour du Roi), a été rebaptisé Guilstag (Jour de la Guilde), par le conseil de la cité. Les deux noms sont en fait utilisés indifféremment par les Marienbourgeois, à la confusion des visiteurs impériaux.

> *"Caramba ! Je crois que je viens d'acheter ma casa une deuxième fois !"*
> - un immigré estalien

La monnaie respecte elle aussi le modèle impérial. La cité frappe ses propres pièces sous la Résidence du Staadtholder et celles-ci font référence partout dans le Vieux Monde. Les pièces de Marienburg sont frappées du symbole de la cité sur l'avers (une sirène tenant une bourse dans une main et une épée dans l'autre) et de leur valeur et année d'émission sur le revers.

La pièce d'or est appelée Guilder, en hommage au conseil des guildes qui dirige Marienburg. C'est l'équivalent exact de la Couronne Impériale. Son abréviation standard est "Gu" et "7 Gu 15/5" représentent donc sept guilders, cinq shillings et cinq pence. Le Directorat préfère, pour ne pas compliquer les choses, respecter le système de compte habituel de l'Empire, même si les changeurs patriotiques n'hésitent pas à prétendre que c'est en fait l'Empire qui prend exemple sur Marienburg.

Marienburg est une cité cosmopolite et ses citoyens sont habitués aux monnaies étrangères. La plupart des marchands et boutiquiers acceptent les pièces de toutes origines à pleine valeur, après les avoir généralement pesées soigneusement. Certains voyageurs mal informés insistent cependant pour changer leurs espèces auprès d'un banquier ou d'un orfèvre. Le changeur se contente alors de sourire et de servir les classiques 19/- sur la Couronne (puisque les victimes sont le plus souvent originaires de l'Empire) moins 10% pour frais d'opération.

Les Wastelandais parlent le reikspiel sur un rythme rapide et saccadé, un accent qui permet de les distinguer facilement de leurs cousins impériaux. Les voyelles s'allongent et les phrases s'accentuent en un battement monotone. Plus expressifs que les Impériaux, les Wastelandais parlent beaucoup avec leurs mains et pointent souvent leur interlocuteur du doigt pour souligner leurs propos. Ils ne se perdent pourtant pas en mots inutiles, comme peuvent le faire les bavards tiléens ou bretonniens. Les Marienbourgeois ont la réputation d'en venir tout de suite aux faits - point par point - à grands coups de doigts dans la poitrine de leurs vis-à-vis.

Si l'on met de côté leur respect du divin précepte d'Hændryk "Gagne vite de l'argent", les Wastelandais sont des adeptes de l'humour pince-sans-rire et particulièrement enclins à percer les baudruches. Leur sens de la dérision ne vise pas que les étrangers : Marienburg accueille un théâtre plein de vie, et l'art de la satire et de la farce y obtient même les faveurs de ses victimes. Plus d'un sujet de l'Empire a déjà exprimé son mépris pour cette attitude de "petits rigolos" mais les Marienbourgeois sourient de cette étiquette, un sourire qui ne disparaît pas quand ils visitent leur banque.

Histoire

Tous les documents concernant les origines de Marienburg ont disparu dans un lointain passé. Guerres, incendies, inondations et rats, et même le culte de Manaan, ont rivalisé d'efforts pour obscurcir le passé. Il ne nous est guère parvenu que des récits de tavernes et les hypothèses éclairées des érudits occidentaux, établies à partir de quelques manuscrits pulvérulents.

Les Marienbourgeois ont l'esprit pratique : la cité existe, et cela suffit. Tant qu'on peut y gagner de l'argent, son existence passée n'intéresse guère ses habitants ordinaires. Pourtant, la plupart des poulbots se font un plaisir de vendre aux visiteurs la carte du trésor secret de Marius, ou celle de la cave où le culte de Manaan cachait ses reliques pendant l'occupation bretonnienne. En dépit des couches accumulées d'inventions frauduleuses, quelques faits exacts de l'histoire de la cité sont cependant connus.

Selon des sagas couchées par écrit des siècles plus tard, entre le départ des Nains et l'arrivée de l'Homme, les marais qui entouraient les îles de la future Marienburg ont autrefois été infestés par les Fimirs. Après la dévastation qui avait marqué la fin des guerres contre les Skavens, les Fimirs avaient repris des forces et lentement remodelé la terre à l'image de leurs horribles aspirations. Livrés à eux-mêmes, ils auraient fini par créer un enfer grouillant de démons au cœur même du Vieux Monde.



À la même époque, dans les lointaines forêts septentrionales du Vieux Monde, la tribu jutone était sur le point d'être anéantie par une tribu guerrière qui dominait toutes les autres avant la venue de Sigmar ; les Teutognens, beaucoup plus nombreux, étaient apparemment invincibles. Plutôt que de se résoudre à l'esclavage, la famine ou la bataille suicidaire, le chef suprême des Jutones, le quasi mythique Marius, convainquit son peuple de fuir la Forêt des Ombres et de partir vers l'ouest avec tout ce qu'ils pourraient emporter.

Quelles que soient les péripéties et les raisons réelles de leur exode, il est certain que les Jutones se trouvaient dans les Wastelands en -20 C.I. Selon tous les récits, ils entamèrent une guerre féroce avec les Fimirs, les deux camps se montrant impitoyables et décidés au génocide. Vers -10 C.I., les Jutones et les Fimirs s'opposèrent en une bataille apocalyptique dans les ruines de la forteresse elfique. La saga de Dobbe Arend, la plus ancienne connue puisque certains fragments remontent au VIe siècle, affirme que Marius affronta la reine des Fimirs en combat singulier et la tua sur Slagveldsrots ("Roc du Champ de Bataille"), l'ancien nom de l'île sur laquelle se dresse le palais du Staadtholder. Il revendiqua les marais et toutes les terres entre "les forêts et les mers", et fonda sa cité sur les ruines de Sith Rionnasc'namishathir, se proclamant Roi du Jutonsryk ("Royaume des Jutones"). Il décida de donner son propre nom à sa cité, et édifia son donjon sur Rykseiland ("l'Île du Royaume"), l'actuelle Île de Rijker.

On ne sait pas grand-chose des siècles qui ont suivi. Une colonne des cryptes de la cathédrale de Manaan porte une liste gravée de noms et d'accomplissements ; certains sont encore lisibles. Les 'rois' de cette époque ne régnaient sans doute que sur un village de pêcheurs primitifs bâti au milieu des ruines. Euricius Mariuszoon et la comète à double queue de son règne sont mentionnés, et plus tard, au troisième siècle C.I., Gijsbert Mannelykheid des douze fils, et son héritier qu'on ne connaît que sous le nom de Grootneus ("Gros Nez").

Les Jutones entreprirent de coloniser les Wastelands, et surtout la bande fertile qui encadrait le Reik. On peut encore voir les collines artificielles de leurs forts, des buttes couronnées d'une palissade, certains servant toujours de lieu de refuge. Les Collines Déferlantes accueillirent leurs premiers villages et petites villes, en commençant par Aarnau, l'agglomération la plus ancienne et la plus importante. Rien n'a survécu des quelques tentatives de colonisation des Landes Amères, Almshoven ayant été la dernière à mourir. Après les premiers siècles, ces essais de colonisation n'étaient bien souvent qu'un os lancé aux factions mécontentes ou aux jeunes nobles qui voulaient "de la terre, pas du poisson !". Même en ces temps reculés, Marienburg n'était pas seulement la première cité des Wastelands, *c'était* les Wastelands.

La cité entre à nouveau dans l'histoire avérée avec les Chroniques du Vénérable Ottokar, un des premiers Grands Théogones du culte de Sigmar. Le scribe anonyme rapporte les bénédictions accordées par Ottokar à l'Empereur Sigismund II le "Conquérant", qui agrandissait avec zèle le territoire de "l'unité du Divin Sigmar". Les Chroniques se concentrent sur les guerres livrées au sud et à l'est, mais mentionnent tout de même une campagne contre les "barbares de l'embouchure du Reik" pendant la belle saison 501.

À la tête d'une grande armée, Sigismund aurait balayé la résistance des Jutones et reçu la soumission de leur roi, Bram. Le chroniqueur loue la sagesse et la générosité de l'Empereur, car "il a non pas rasé leur Cytadel, ni ne les a asservis, mais il les a aimés comme des Enfants Prodigues, et créé leur Roy Baron et Vassel de l'Empire, baptisant la province neuve 'Weysterland'. Et ainsi, il a



montré Son Amour pour tous les Enfants de Sigmar".

Deux facteurs clés ont marqué le début de l'histoire de Marienburg : l'amour grandissant de ses habitants pour la mer et leurs contacts, guerriers ou commerciaux, avec les Nordiques. La Manaanspoort Zee était la mine d'or de Marienburg – ses réserves apparemment inépuisables de poissons fournissaient un surplus qui était salé et exporté vers les villes et les cités de l'intérieur en plein essor, tandis que le Roi de Jutonsryk (et, plus tard, les Barons de Westerland) bénéficiait d'un monopole sur la production du sel et son exportation. Le commerce du sel était en fait si profitable que les plus anciennes lois impériales contre la contrebande lui sont entièrement consacrées. La contrebande de sel était frappée d'emprisonnement à perpétuité dans les oubliettes du Baron.

Mais l'éclat de l'or attire souvent des regards avides. De l'autre côté de la Mer des Griffes, les jarls nordiques enviaient la richesse croissante du sud. Ils décidèrent de s'en emparer d'un seul coup plutôt que de continuer à lui sacrifier leur ambre et leurs fourrures. C'est en 632 C.I. que les premiers pillards firent leur apparition ; leurs drakkars à tête de dragon apportaient la terreur sur les côtes du Vieux Monde.

Dans la bibliothèque du Temple de Véréna, un antique journal intime traduit la peur qu'inspiraient les raids nordiques : "Compatissante Shallya", supplie l'auteur inconnu, "épargne-nous la fureur des Nordiques !". La déesse n'a pas dû l'entendre car c'est cette année-là que Marienburg fut pour la première fois pillée et incendiée, ce qui allait se reproduire trois fois encore au cours des 1 200 années suivantes.

Les Marienbourgeois n'avaient pas subi sans réagir. En étudiant les drakkars capturés, ils avaient appris comment construire leurs propres vaisseaux de pleine mer, et tenté à de multiples reprises de combattre l'ennemi sur son propre terrain. Ils l'emportaient parfois, ou échouaient. Dans ce dernier cas, les Barons acceptaient alors de s'acquitter d'un lourd tribut, généralement de l'or, en échange de la paix, une paix qui durait jusqu'à ce que les jarls décident d'accroître leurs prétentions. Quand les Marienbourgeois étaient vainqueurs, ils imposaient le commerce plutôt qu'un tribut. Les Marienbourgeois cherchaient ainsi à rendre les Nordiques dépendant de leurs exportations de luxe, à les convaincre que les échanges de la paix rapportaient plus que les massacres de la guerre.

Tout cela n'avait fait qu'accroître l'attachement des Marienbourgeois pour la mer. Forts d'une confiance nouvellement acquise, ils se mirent à explorer les côtes du Vieux Monde, et à commercer avec les villes et les cités de Bretonnie, d'Estalie et de Tilée. Ils franchirent même la Mer des Griffes pour signer des traités commerciaux avec les ports d'Albion, et s'aventurèrent dans le sud pour ramener soies et épices des lointains pays d'Arabie et d'Ind.

Le commerce était tout d'abord dirigé par les nobles familles des Wastelands. Traditionnellement proches du peuple, les aristocrates n'hésitaient pas à travailler aux côtés de leurs vilains. Mais avec la mode impériale, ils allaient aussi adopter les coutumes de l'Empire et le mépris du commerce, une activité de roturier.

Ce n'était pas un bon calcul. Les nouveaux commerçants les remplacèrent avec tant de brio que la richesse des maisons marchandes éclipsa bientôt celle des familles nobles. Ces parvenus devinrent même souvent les créanciers des familles aristocratiques en difficulté.

À l'Âge des Trois Empereurs, les entrepreneurs de la classe moyenne avaient acquis une telle influence qu'ils pouvaient exiger, et obtenir, des sièges au conseil du Baron, le Stadsraad, jusque-là strictement réservé au clergé et à la noblesse. Ils allaient confirmer leur importance en organisant la résistance populaire contre l'occupant bretonnien, tandis que le Baron et ses nobles étaient piégés à Rijker.

Le Baron Rœlandius van Buik avait tout d'abord opposé un refus catégorique : "Admettre les gens du commun au gouvernement ? Autant remettre au Chaos les clés du Vieux Monde !" L'Association des Marchands avait alors fait appel à ses meilleurs sentiments en évoquant diverses hypothèques échues sur des résidences de la noblesse, le nouveau palais du Baron y compris. N'ayant pas envie de retourner dans son sinistre château de Rijker, et encore moins d'y retrouver ses pairs dépossédés, le Baron van Buik avait cédé en échange d'une renégociation des prêts.

L'événement le plus décisif de l'histoire de Marienburg se produit sans doute en 2150 C.I., quand on aperçut un étrange vaisseau approchant la Manaanspoort Zee. Sans être a priori hostile, ce navire de conception étrangère avait incité le Baron Matteus van Hoogmans à dépêcher quatre de ses navires pour déterminer les intentions des arrivants. Le lendemain, la méfiance s'était transformée en liesse : le clipper *Lughsoll-Siaisullainn* – 'Gemme-Étoile-sur-Mer' – entrait dans le port de Marienburg, escorté par les quatre caraques et salué par une joyeuse canonnade. Les Elfes des Mers étaient revenus dans leur ancien port.

Le Baron van Hoogmans avait immédiatement compris quelle fantastique opportunité lui tombait du ciel et les tractations avec le Maître des Vagues elfe, Sullandiel Commerce-au-loin, avaient commencé sur-le-champ. Une équipe de négociateurs, comprenant le Baron en personne, le grand prêtre d'Hændryk et les chefs des grandes maisons marchandes, avait discuté sans relâche pendant deux semaines avec le capitaine et les officiers de la *Lughsoll*, pour finalement livrer le résultat de leur travail : le Traité de Commerce et d'Amitié.

Avec ce coup, aucune cité ne pouvait plus contester à Marienburg le titre de premier port du Vieux Monde.

Marienburg allait entrer en crise, comme le reste du monde, pendant l'Incursion du Chaos de 2301 C.I. Le dernier Baron du Westerland, Paulus van der Maacht, mourut sans héritier alors qu'il servait dans l'armée de Magnus le Pieux à Kislev. Dès la fin de la guerre, l'Empereur Magnus fut assailli de revendications concernant la province et son immense richesse. Celles des familles régnantes du Talabecland et du Nordland étaient assez raisonnables, mais des centaines de pétitions inondèrent littéralement le Palais Impérial, envoyées de tout l'Empire par des familles nobles cherchant à obtenir la place. Avoués et généalogistes travaillaient avec acharnement pour certifier les parentés les plus ténues avec la Maison van der Maacht. Plus inquiétant, des rapports d'espions signalaient que plusieurs des provinces électorales de l'Empire rassemblaient secrètement des armées.

Magnus vit le danger : si certaines des grandes familles nobles s'estimaient lésées, les guerres civiles auxquelles il avait eu tant de peine à mettre fin risquaient de flamber à nouveau. Au beau milieu d'une nuit de printemps, Magnus allait recevoir une nouvelle délégation : ce n'était pas un autre clan de nobles impériaux mais un comité représentant les plus riches marchands de Marienburg.

Leur proposition était simple mais des plus audacieuses : plutôt que de risquer une reprise des combats, Magnus pouvait refuser de

"– Qu'il soit connu parmi tous les peuples et pour toujours : que les Maisons Marchandes du Westerland sont nommées agents exclusifs des Elfes d'Ulthuan pour toutes les marchandises apportées du Nouveau Monde dans le Vieux.

– Que les Elfes d'Ulthuan acceptent de fournir leur aide militaire et magique à cette Baronnie du Westerland en temps de guerre.

– Que les Elfes d'Ulthuan seront Nos agents exclusifs pour la vente de marchandises du Vieux Monde dans le Nouveau.

– Que, en contrepartie de telles considérations, Nous, Baron Matteus van Hoogmans de Westerland, Baron de Marienburg, Premier Seigneur des Mers de l'Empire, etc., octroyons au Haut Roi d'Ulthuan une souveraineté perpétuelle sur les îles de Geldern, Zeeburg, Oranjekoft, Rijksgebouw, Vlotshuis et Westerleer, pour y construire des maisons pour Son peuple et un port pour Ses bateaux, et aussi longtemps que les termes de ce traité seront respectés.

– Tout cela fait le 17 jour d'Erntezeit, 2150 C.I. Que Manaan, Sigmar et Hændryk en soient les témoins bienveillants."





désigner une maison noble aux dépens des autres, et octroyer la direction de Marienburg à un Directorat réunissant les têtes des Maisons Marchandes et des temples majeurs. Les affaires se poursuivraient comme par le passé – les taxes seraient collectées, les marchandises entreraient et sortiraient de l'Empire, et la paix et l'unité impériales seraient préservées.

Selon la légende, l'Empereur pria intensément pendant des jours et des nuits. Pour finir, il accepta la proposition et décréta que la Baronnie n'existait plus, que les marchands prenaient les rênes du pouvoir. Tout semblait en ordre et les choses se passaient si bien que les Empereurs suivants considérèrent la situation marienbourgeoise comme réglée et n'y pensèrent plus.

Maître plan des ploutocrates marienbourgeois ou sens aigu des opportunités, il se trouve que les Directeurs allaient au cours du siècle suivant concentrer de plus en plus de pouvoirs entre leurs mains et défaire un par un les liens qui rattachaient leur cité à l'Empire. Les Maisons Marchandes avaient d'abord obtenu le droit d'armer et d'entretenir d'importantes milices privées, sous prétexte de se défendre contre les attaques venues du Cap des Pirates. Après les campagnes réussies de 2378, ce privilège était devenu perpétuel et la garnison impériale avait été retirée.

Profitant de ce succès, le Directorat proposa de prendre en charge l'entretien et la gestion de la Deuxième Flotte Impériale, stationnée à Marienburg depuis plus de mille ans. L'Empereur Leopold connaissait une situation financière difficile et accepta avec joie, libérant ainsi des fonds qui lui manquaient cruellement pour financer ses guerres à l'est et mettre fin aux révoltes intérieures. Trop content de pouvoir abandonner la défense du Westerland à ses serviables citoyens, Leopold démantela rapidement la Deuxième Flotte mais ses navires et marins allaient bien sûr reprendre du service dans les forces privées des Maisons Marchandes.

Enfin, les Directeurs créèrent leur propre service fiscal en 2399 C.I. pour veiller sur la collecte des impôts et des taxes douanières, et lutter contre la contrebande. Chaque sou était soigneusement compté et enregistré avant d'être remis à la Légation Impériale, et les collecteurs d'impôts de Marienburg montraient une formidable efficacité dans la capture des contrebandiers. Certains prétendaient même qu'ils lestaient les tableaux de chasse trop modestes avec des innocents piégés par des coups montés. Comme on pouvait s'y attendre, le gouvernement reconnaissant d'Altdorf allait laisser le Service Impérial des Impôts de Marienburg s'atrophier jusqu'à n'être plus qu'un simple récipiendaire des paiements du Directorat.

Le dernier acte de rupture avec l'Empire se produisit à la fin du règne de l'Empereur Dieter IV, le dernier des Unfähigers. Celui-ci avait imposé de lourdes taxes sur la bière et les saucisses pour financer son invasion des Principautés Frontalières et ces dernières avaient presque partout provoqué des révoltes. Sa destitution en faveur du Grand Prince Wilhelm du Reikland et le chaos général allaient permettre au Directorat de faire voter l'indépendance du Westerland par le Stadsraad.

Le nouvel Empereur Wilhelm III n'avait pas manqué de réagir. Il avait envoyé trois expéditions contre Marienburg. Toutes trois furent vaincues, et la dernière se termina par la reddition de l'Armée Impériale à la pseudo Bataille du Marais Grootscher. C'est à cette occasion que furent révélés les liens unissant le Directorat et les Elfes des Mers, dont les sorciers avaient joué un rôle décisif dans la campagne finale.

Menacé de tous côtés, Wilhelm avait accepté l'inévitable et reconnu l'indépendance de cette province qui avait fièrement adopté le nom de 'Wastelands'. Le traité du 20 Kaldezeit 2429 laissait Marienburg libre de choisir son cap dans le monde.

Concurrence

La conquête étant devenue impossible, les nobles et les riches marchands de l'Empire ont souvent tenté de briser l'effroyable emprise de Marienburg sur le commerce. Beaucoup ont cherché à travers les montagnes une voie terrestre vers la Tilée, mais les Orques, les bandits et le mauvais temps rendaient les risques trop élevés. La plus ambitieuse de ces tentatives est intervenue sous le règne de Wilhelm II 'le Sage', quand les électeurs de Middenheim, Ostland, Nordland et Hochland ont financé le projet démentiel d'un Jens-Peter Riemanns de Wolfenburg.

Riemanns avait convaincu ces princes de créer deux nouveaux ports sur la sinistre côte septentrionale de l'Empire et de faire construire cinq navires commerciaux chacun. La nouvelle Societas Mercatoria Septentrionalis ('Société Marchande du Septentrion') devait recevoir la direction de ces ports qui à n'en pas douter généreraient suffisamment de rentrées fiscales pour rembourser les Électeurs de leur investissement. Les marchands impériaux pourraient, de leur côté, expédier plus rapidement leurs cargaisons sur des bateaux qui esquiveraient l'escale et les taxes marienbourgeoises. Tous se mirent à rêver d'un fabuleux monopole commercial sur l'Empire oriental et Kislev.

C'est en grande pompe que les ports de Neue Emskrank dans le Nordland et de Salkaten en Ostland ont été ouverts au printemps de l'année 2462 C.I. Pendant que les musiciens jouaient et que les prêtres bénissaient les bateaux, les capitaines et leurs équipages levèrent les voiles, animés de la certitude que toute les richesses du monde étaient à portée de leurs mains.

Ce rêve ne devait durer qu'un an.

Trois bateaux ne revinrent jamais ; l'équipage de l'un d'eux aurait décidé de se joindre à la Grande Ruée vers l'Or des Terres du Sud de 2463. Les routes pavées reliant les ports à Salzenmund, à Wolfenburg et au-delà, ne furent jamais achevées – et la plupart des marchands n'étaient pas prêts à se risquer dans des voyages à travers les forêts alors qu'ils pouvaient vendre leurs produits aux bateliers en partance pour Marienburg. Bien pire, Riemanns et ses partenaires avaient sous-estimé la détermination du Directorat. Puisant dans leurs fortunes personnelles considérables, les Dix se mirent à vendre à des prix si faibles et à acheter à des prix si élevés que tous leurs comptoirs orientaux perdirent de l'argent pendant cinq longues années.

Mais c'est la victoire qu'ils achetaient ainsi : les Électeurs, confrontés à un trafic balbutiant et des bénéfices quasi nuls,



avaient révoqué la charte de la Société. Les ports, octroyés à des nobles mineurs, sont depuis tombés en désuétude. Riemanns fut enfermé cinq ans dans une prison de Salzenmund pour incompétence et n'a plus fait parler de lui après sa libération.

Chronologie

-4550 Les Elfes établissent la forteresse de Sith Rionnasc'namishathir à l'embouchure du Reik.

-4500 Arrivée du Chaos.

-4119 Les armées elfes et naines s'unissent pour chasser du Vieux Monde les derniers vestiges du Chaos.

-2839 Serment d'amitié entre les Nains et les Elfes. Le mur maritime, Vlœdmuur, est construit à cette époque par les Nains.

-1997 Début de la Guerre de Vengeance qui opposera les Nains et les Elfes pendant 400 ans.

-1502 Sith Rionnasc'namishathir est pris par les Nains après un long siège. La forteresse est totalement rasée.

-1501 Les Elfes se retirent du Vieux Monde, abandonnant quelques colonies isolées dans les profondeurs des forêts (les plus importantes étant les forêts de Loren et de Laurelorn).

-20 Après avoir été vaincu par les Teutognens, Marius reçoit une vision d'Olovald qui lui commande d'emmener son peuple, les Jutones, à l'ouest du Nordland. C'est là que Marius le Loup des Marais, premier Roi de Jutonsryk, commence sa campagne de dix ans contre les Fimirs qui infestent le delta du Reik.

-10 Marius tombe sur les ruines de Sith Rionnasc'namishathir et fonde Marienburg sur ce site. La construction de la forteresse de l'Île de Rijker commence.

501 Marienburg est annexée par l'Empire sous le règne de l'Empereur Sigismund II, le Conquérant. Le Roi des Jutones devient un noble impérial, le Baron du Westerland.

632 Depuis des raids nordiques. Marienburg est mise à sac pour la première fois.

765 La Baronnie du Westerland et les Nordiques concluent à l'Althing de Traktatsey un traité qui met fin aux raids de ces derniers.

936 Mariage de Maud du Goiscin, fille du Duc Simon Beaumanoir de Moussillon, et de Arnout van Daalen, héritier de la Baronnie ; le dernier sceau d'un pacte d'alliance contre L'Anguille.

1087 Marienburg signe un traité avec les royaumes orientaux d'Albion.

1102 Concile de Marienburg. Le Culte de Manaan déclare qu'Olovald "n'est pas un dieu, mais un serviteur de Manaan". Les cultes fusionnent, et l'Histoire est réécrite afin de faire de Manaan le divin patron de St. Olovald.

1109 Les Nordiques reprennent leurs raids. Marienburg est pillée et occupée par l'armée de Snorri Demi-main, qui se proclame Jarl du Vestland. Les Barons du Westerland résistent sur l'Île de Rijker.

1110 Une épidémie dévastatrice de Peste Noire se déclare dans l'Empire et se répand en cinq ans dans tout le Vieux Monde.

1111 Les Nordiques abandonnent Marienburg.

1152 L'échec du Conseil Électoral marque le début de l'Âge des Guerres qui va durer 200 ans. Le Westerland reste à l'écart de la tourmente.

1360 Début des Guerres Civiles Impériales. Marienburg, laissée sans défenses, est pillée pour la troisième fois.

1547 Début de l'Âge des Trois Empereurs.

1550 La désintégration graduelle de l'Empire sur 430 ans entraîne une augmentation du nombre de Démonologistes et de Nécromants, ainsi que la prolifération clandestine de cultes du Chaos.

1597 Prise de Marienburg par l'armée bretonnienne du Duc de L'Anguille. Les cinq années d'occupation prennent fin avec l'approche d'une armée commandée par le Grand Duc du Middenland. Les forces d'occupation avaient été harcelées sans fin par les Marienbourgeois.

1604 Le Baron van Buik accorde à des marchands et armateurs des sièges à son Conseil de la Cité. Début d'un gouvernement démocratique à Marienburg.

1850 Les raids nordiques sur la côte de la Mer des Griffes reprennent une nouvelle fois. La cité est ravagée pour la quatrième et dernière fois.

1980 La "Guerre des Sorciers" se répand de Middenheim à Marienburg. L'autorité centrale s'effondre dans l'Empire pour 230 ans.

1991 La "Guerre des Sorciers" se termine par le bannissement ou l'exécution de nombreux Démonologistes et Nécromants.

1993 Des pressions religieuses entraînent une répression sanglante de la sorcellerie dans le Vieux Monde. Les magiciens de Marienburg reçoivent la protection de l'Ordre Fraternel des Bourgmestres (précurseur de la Bourse d'Import-Export des Wastelands).

2000 Les Occidentaux découvrent les Territoires Elfes, et s'en voient refuser l'accès par ceux-ci.

2150 Les Elfes des Mers reviennent dans le Vieux Monde. Marienburg signe un traité d'exclusivité commerciale réciproque. Des Elfes des Mers réoccupent une partie de la forteresse de Sith Rionnasc.

2301 Incursion du Chaos.

2302 Magnus le Pieu apparaît à Nuln et unifie l'Empire. Paulus van der Maacht, dernier Baron de Westerland, meurt dans une bataille contre le Chaos.

2305 L'Empereur Magnus le Pieu décrète la disparition de la Baronnie et établit officiellement la Province de Westerland. Un Conseil des bourgeois de Marienburg gouverne désormais cette province impériale.

2378 Les flottes marchandes et les milices mènent une campagne très efficace contre les pirates.

2391 Deux jours d'émeutes marquent l'arrestation dans le Suiddock d'un humain par des Elfes qui le livrent à la justice d'Elfeville. De nombreux Elfes sont lynchés avant que la colère retombe.

2402 Découverte de la Lustria.

2403 Les premiers marchands reviennent de Lustria.

2421 Découverte de la Nouvelle Côte.

2423 Les premiers marchands reviennent de Nouvelle Côte ; la Route Maritime de l'Ivoire est établie.

2429 Le Conseil de Marienburg déclare l'indépendance des Wastelands. Les impériaux sont vaincus à la Bataille du Marais Grootscher. L'Empereur Wilhelm III reconnaît l'indépendance des Wastelands.

2448 Un hiver rude est suivi par des crues de printemps qui inondent la moitié de la cité. Les digues et murailles du Vlœdmuur sont renforcées et prolongées et le système de drainage est amélioré. La magie et l'ingénierie des Nains viennent contrôler le flux des différents canaux.

2449 Des émeutes ravagent le Suiddock, puis toute la cité, après le vote de certaines lois anti-corporatistes conçues à la Bourse d'Import-Export. Le conflit fait des dizaines de morts avant que les deux camps s'entendent pour abroger les lois en cause et modérer les grèves.

2463 On découvre de l'or dans les collines de la Nouvelle Côte. La Ruée vers l'Or des Terres du Sud commence.

2475 Le commerce avec la Lustria se développe et les cargaisons fabuleuses des Terres du Sud, Nippon, Cathay et Arabie continuent d'enrichir la cité.

2502 Élection de Karl-Franz au trône impérial. Le Directorat de Marienburg dénie toute accusation de corruption.



"La situation de Marienburg, son parcours imposé entre les écueils de l'Empire et de la Bretonnie, nous interdit d'afficher la moindre préférence pour l'un ou pour l'autre. Nous traitons donc toutes les nations sur un pied d'égalité. Nous sommes neutres, mais oh combien splendide est notre neutralité!"

– un membre de la commission des Affaires Étrangères du Stadsraad

"Repérer les espions bretonniens n'est pas difficile : ils s'inondent systématiquement d'eau de lavande pour couvrir leur puanteur."

– un Marcheur des Brumes vétéran à une nouvelle recrue

"Pourquoi perdre une douzaine de soldats quand une douzaine de guilders fera aussi bien l'affaire ?"

– un prêtre d'Hændryk

Affaires courantes

Relations extérieures et commerce

Marienburg est un acrobate, un funambule jongleur qui fait tournoyer une douzaine d'assiettes au-dessus de sa tête tout en prenant garde de ne pas tomber dans un bassin infesté de requins. Si ses chefs penchaient un peu trop d'un côté ou d'un autre, son numéro de haute voltige s'écroulerait et la cité serait dépecée par ses puissants voisins. Mais le Directorat s'est jusqu'à présent comporté en maître équilibriste.

Marienburg ne détient aucune des sources habituelles de richesse : pas de mines d'or ou d'argent, pas de terres fertiles, pas de bois ou de gemmes. La pêche ne saurait suffire à une Grande Puissance. La cité importe en fait l'essentiel de sa nourriture. Marienburg bénéficie en revanche d'une position unique : elle contrôle l'entrée de la seule voie d'accès fiable à l'intérieur du continent, le Reik et ses affluents. Les voies terrestres sont trop dangereuses. Dans les montagnes, les cols praticables sont relativement rares et souvent infestés de bandits, Gobelins ou pire, quand ils ne sont pas fermés par le mauvais temps ou un glissement de terrain. Même quand les routes sont ouvertes, les diverses taxes et péages les rendent très coûteuses. Les risques sont si importants qu'il est beaucoup plus rentable de transporter un lot de safran de Magritta à Talabheim en passant par Marienburg et le Reik que par la voie de terre à travers la Bretonnie et les Montagnes Grises.

Même les marchandises en provenance ou à destination de Kislev, et de l'est en général, empruntent le plus souvent la route du fleuve, avec une escale à Marienburg. Erengrad est jugée trop lointaine par la plupart des marchands et son port est bloqué par les glaces presque la moitié de l'année. Les humeurs de la Mer des Griffes font de Marienburg une escale encore plus attrayante, sans parler des navires du Chaos que l'on y rencontre de temps à autre à l'est. Les dirigeants de Middenland, du Nordland et de Middenheim ont bien essayé de concurrencer Marienburg en établissant des ports sur la côte nord, mais les navires ne sont pas venus et ces villes nouvelles dépérissent, quasiment désertées et oubliées.

Marienburg contrôle en fait la plus importante route commerciale du Vieux Monde. Ce rôle assure à la cité et à ses dirigeants une fortune considérable. Les dix familles d'où sont issus la plupart des Directeurs retirent non seulement d'énormes revenus du commerce, mais sont aussi depuis quelques siècles les premiers banquiers du Vieux Monde. Pour prendre un exemple, l'armée levée par le Tsar de Kislev pour se débarrasser des gobelinoïdes qui infestaient la Passe Belyevorota ne pouvait être financée que par de nouveaux impôts ou un emprunt. Préférant ne pas risquer une révolte paysanne qui menaçait d'être sanglante, le Tsar avait préféré emprunter à la Maison des van de Kuypers de quoi payer toute la campagne.

Le Directorat n'a jamais hésité à tirer parti de la fortune ou de la position de la cité. Pendant la révolte contre l'Empire, il avait mis en place un blocus total du trafic mer-fleuve. La pression exercée dans l'Empire par les classes moyennes et la noblesse, anxieuses de voir le commerce reprendre normalement, explique pour une bonne part la décision de Wilhelm II de reconnaître l'indépendance de Marienburg. Le précédent Roi de Bretonnie, Henri "Malprêt", avait quant à lui découvert qu'il était incapable de faire respecter son ultimatum. Quand il avait voulu lever une armée pour envahir les Wastelands, tous les mercenaires disponibles avaient déjà été engagés par le Directorat.

Marienburg ne compte en effet pas que sur son argent quand sa sécurité est en cause. Dans les situations de guerre, la garde de la cité est systématiquement renforcée par des conscrits et des mercenaires, tiléens, kislévites ou nordiques pour la plupart. Les Grandes Maisons fournissent des navires pour lutter contre la piraterie et défendre les intérêts de la cité, des intérêts parfois fort lointains depuis le XXIVe siècle. Les équipages de ces navires, des professionnels bien entraînés, constituent d'ailleurs de véritables armées privées au service de chaque famille dominante. À côté de cela, les navires et les marins du Temple de Manaan et du Quartier Elfe représentent une réserve d'élite en cas d'urgence. Les étrangers jugent parfois que l'aisance a amolli les Marienbourgeois, mais ce visage décadent cache en fait des dents de requins.

La guerre coûte cependant fort cher et les humiliations répétées de l'adversaire ne font qu'alimenter la soif de revanche. Le gouvernement de Marienburg préfère traditionnellement convaincre par une diplomatie tranquille que le *statu quo* sert les intérêts de tous. Cette politique, qui n'exclut pas quelques cadeaux judicieusement placés, a jusqu'ici donné d'excellents résultats.

Bretonnie

La Bretonnie donnerait n'importe quoi pour annexer les Wastelands. Ses dirigeants salivent à la pensée de contrôler les richesses de Marienburg et la maîtrise du commerce de l'Empire est une



"Nombre de Directeurs ont été circonvenus par nos espions. Le jour approche où la cité votera sa soumission à Notre Royale Personne et où Nous contrôlerons l'embouchure du Reik. Les idiots d'Altdorf devront alors s'incliner ! Mais ne retardons pas plus notre partie de croquet."
– Charles de la Tête d'Or, Roi de Bretonnie

idée qui fait trembler le Roi Charles et ses courtisans de désir. Depuis l'époque de Guillaume Barbenoire, il y a plus de mille ans, les rois bretonniens ont toujours proclamé que les Wastelands constituaient une "frontière naturelle" de leur pays. Ils ont dansé de joie quand Marienburg a conquis son indépendance, célébrant à la fois l'humiliation de l'Empereur Wilhelm et la perspective d'une annexion par la Bretonnie, une annexion qu'ils attendent encore.

Dans l'intervalle, le Roi finance à Marienburg divers réseaux d'espionnage et de subversion, tant pour faire tomber la cité dans le giron bretonnien que pour empêcher les impériaux d'en reprendre le contrôle. La Bretonnie, à travers son 'Maître de la Chambre Noire', le bureaucrate anonyme qui dirige les services secrets du Roi Charles, paye des espions et des agents provocateurs, et même quelques assassins et saboteurs. Des rumeurs sans grand fondement ont circulé parmi les gourmets de Marienburg, des rumeurs qui attribuaient aux Bretonniens le meurtre du fameux chef halfeling Willy Roncesvertes, qu'ils auraient pris pour un agent impérial. (Il avait été retrouvé dans sa propre marmite, mijotant, une pomme dans la bouche, dans une sauce aux raisins. La sauce aux raisins est un des péchés mignons du Roi Charles.)

Les ports de Bretonnie se réjouiraient aussi d'une Marienburg plus modeste. L'Anguille entretient avec cette cité une rivalité antique qui approche la haine obsessionnelle. Les gouverneurs appointés par la couronne ont toujours envié à Marienburg la faveur des Elfes des Mers. Après tout, la Grande Tour n'a-t-elle pas été construite dans leur ville ? Les marchands anguillois ont bien essayé d'expliquer à leurs gouverneurs successifs que ce sont les taxes douanières élevées qui font fuir les navires, mais la Position Royale ne change pas : c'est par une infâme corruption que les Wastelandais vident les ports bretonniens. Les rumeurs prétendent de leur côté que les dirigeants de L'Anguille sont responsables d'une bonne partie de la piraterie qui affecte les navires à destination de Marienburg.

Revers de ce guilder, le port de Brionne entretient de fructueux échanges avec Marienburg. Fidèle à son surnom de 'Cité des Voleurs', elle accueille surtout des activités commerciales "sous le comptoir", des contrebandes de toutes sortes. Le Gouverneur et les principales maisons marchandes respectent la ligne officielle et condamnent en chœur les pratiques commerciales iniques de Marienburg, mais tous engrangent de somptueux bénéfices en blanchissant les marchandises arrachées aux flottes rivales de cette cité par divers naufrageurs ou pirates. À Brionne, le financement clandestin de ces activités par certaines familles de Marienburg est un secret de Polichinelle. Certaines rumeurs accusent même les Brionnais de servir d'intermédiaires dans la traite des corps et de dissimuler ainsi l'implication de l'élite marchande de Marienburg dans ce trafic d'esclaves et de victimes sacrificielles.

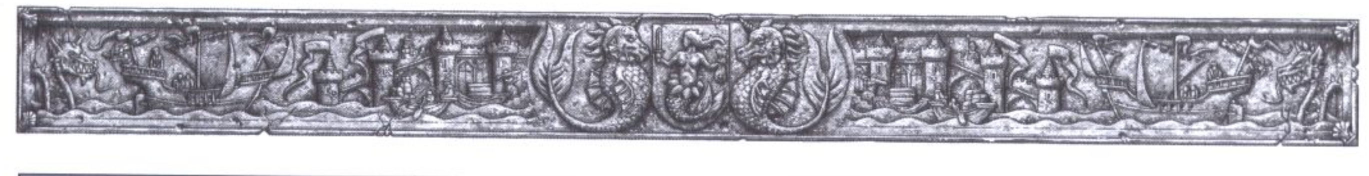
L'Empire

Sur le mur de la sacristie de la Cathédrale de Sigmar à Altdorf se trouve une carte de l'Empire, gravée dans la pierre et incrustée de gemmes, lapis-lazuli et nacre. Avant chaque messe, le Grand Théogone et ses prêtres s'inclinent devant cette carte et consacrent leurs personnes et une prière à la préservation de l'unité de l'Empire. Mais cette prière leur rappelle, chaque fois, leur échec car la carte montre une province qui n'existe plus. Westerland est devenue les Wastelands, la seule province impériale qui a réussi à se séparer de l'Empire et à défier l'Unité de Sigmar.

La noblesse impériale se comporte comme si Marienburg appartenait toujours à l'Empire. Les Empereurs continuent de se proclamer Protecteurs des Wastelands même si tous leurs efforts consistent à veiller à ce que le Roi Charles et ses compères n'entreprennent rien de plus ambitieux que leurs tournois. L'idée que le Palais d'Oisillon puisse un jour contrôler l'embouchure du Reik est pour l'Empire un véritable cauchemar. La dernière fois que la chose s'est produite, quand une armée commandée par le Duc de L'Anguille avait conquis et occupé Marienburg, le blocus qui en avait résulté avait étranglé l'économie impériale et affreusement aggravé le chaos de l'Âge des Trois Empereurs. Altdorf a signifié très clairement à la Bretonnie qu'une invasion des Wastelands impliquerait automatiquement une guerre avec l'Empire.

"Traité ou pas, Westerland reste une Province Impériale, même si c'est une province rebelle. Nous en reprendrons le contrôle quand Nous le déciderons même si Nous avons d'autres soucis en ce moment. Nous conseillons donc à Notre Collègue de Bretonnie d'oublier ses rêves de conquête et de se consacrer plutôt au croquet."
– Empereur Karl Franz II à l'Ambassadeur de Bretonnie







"C'est aussi évident que cette verrue sur ton nez, Otto! Les Wastelandais ont payé quelqu'un à la cour pour obtenir cette interdiction du cognac bretonnien. Ils gagnent plus d'argent avec sa contrebande. C'est exactement leur méthode que de créer une pénurie pour faire monter les prix. Et tout ce que nous pouvons faire, c'est accepter et sourire."
- un marchand de Bögenhafen

Certains Empereurs ont bien sûr considéré l'idée d'une reconquête des Wastelands, une idée vivement soutenue par nombre de Grands Théogones, mais l'ont rapidement écartée. Une guerre se traduirait par un nouveau blocus et l'on sait que les maisons marchandes de Marienburg prêtent bien souvent les fonds qui manquent à l'Empereur quand ses grands électeurs lui refusent de nouveaux impôts. L'échec d'une tentative en ce sens ne ferait qu'enrager ses banquiers et affaiblir sa position.

D'un point de vue strictement rationnel, la situation n'est pas si défavorable à l'Empire. Les Directeurs montrent autant de fermeté envers la Bretonnie que le ferait Altdorf et protègent scrupuleusement le trafic sur le Reik. Les impôts indirects sur ce trafic compensent d'ailleurs largement la perte des taxes douanières. Cela n'empêche pas les services secrets impériaux d'entretenir nombre d'agents à Marienburg. Leur mission première est de saboter les efforts de leurs collègues de la Chambre Noire bretonnienne et d'alimenter l'Empire en informations sur les projets du Directorat.

Nombre des Grandes Provinces de l'Empire entretiennent leurs propres représentants à Marienburg, à des fins commerciales aussi bien que diplomatiques. Les électeurs considèrent qu'ils sont les égaux de l'Empereur et refusent de laisser parler Karl Franz II en leur nom au Palais du Staadtholder. Les Électeurs de Talabheim et du Middenland disposent chacun d'un consulat formel dans la cité et presque tous les autres ont un jour ou l'autre chercher à y obtenir un emprunt. Dans plusieurs capitales provinciales, les commérages de cour prennent en pitié le Grand Prince d'Ostland. Il aurait garanti un emprunt récent fort conséquent par une hypothèque sur son château près de Wolfenburg. Les plaisantins lui ont accordé un nouveau titre : Chambellan de Castel Poisson.

Ulthuan

Voilà l'alliance clé de Marienburg. Si les Wastelands sont un funambule, et l'Empire et la Bretonnie les mâchoires de la mort prêtes à le broyer, le traité avec le Royaume des Hauts Elfes d'Ulthuan est le balancier qui maintient la cité fièrement dressée sur son fil. Une guerre contre les Elfes ne tente pas grand monde. Les conquérants potentiels redoutent bien sûr les Elfes des Mers et leurs sorciers et marins, mais s'interrogent aussi sur l'influence que le royaume elfe pourrait exercer sur les Elfes des Bois des Forêts de Loren et de Laurelorn. Depuis 400 ans, cette alliance est le joker de la cité, une carte que tous craignent de voir posée sur la table.

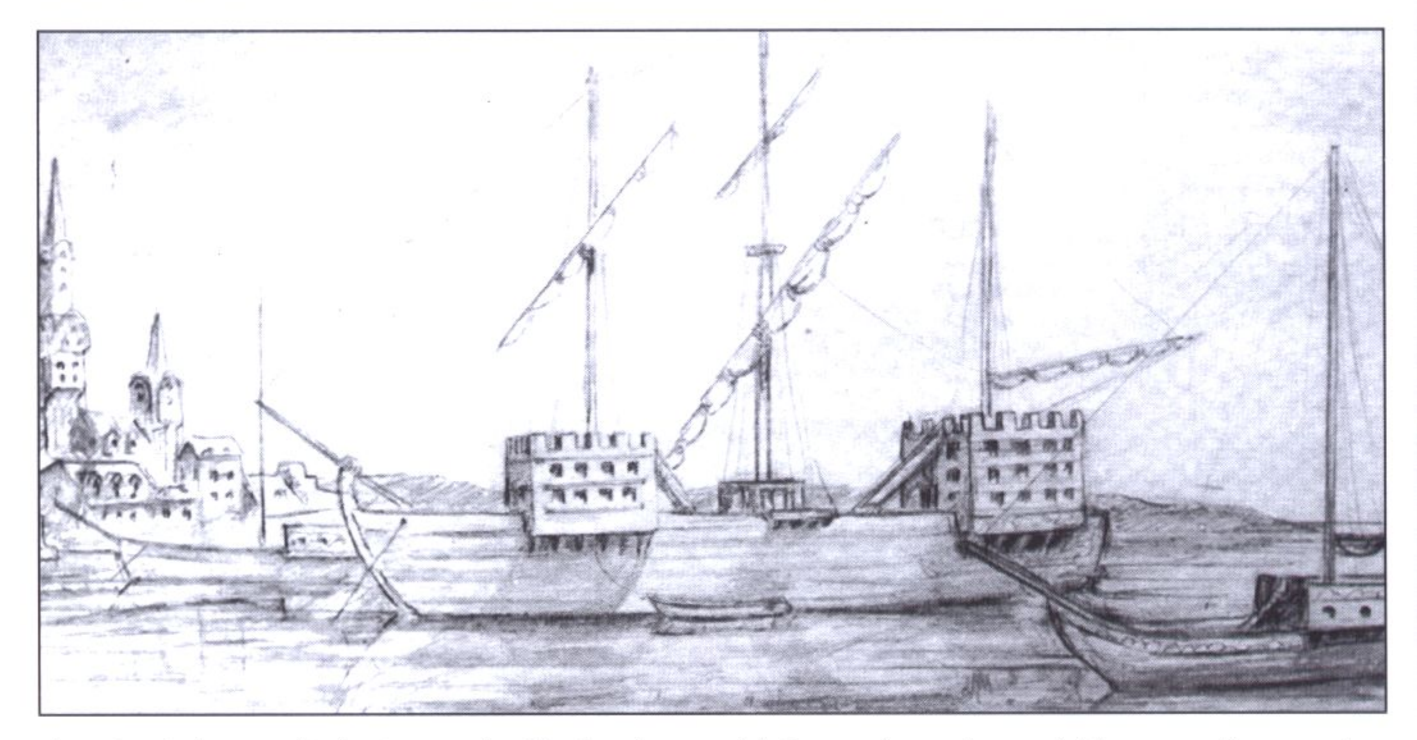
Quand le Traité d'Amitié et Commerce a été signé en 2150 C.I., Marienburg et les Elfes des Mers ont longuement assuré à l'administration impériale que cet accord ne serait qu'un soutien de plus à l'unité de l'Empire. De fait, quand la Maison des van der Maacht avait pris fin pendant l'Incursion du Chaos et que le trône avait été revendiqué par les Comtes de Moussillon, des escadres des Elfes des Mers avaient croisé au large des ports bretonniens comme pour rappeler au Roi Pierre III "Le Flatulánt" le prix d'une telle aventure. Au grand dam de ses nobles, le Roi Pierre s'était contenté d'ordonner à l'armée qu'il avait levée quelques gesticulations militaires le long de la frontière.

Mais en dehors du cercle le plus restreint du pouvoir marienbourgeois, personne ne connaissait alors les clauses secrètes qui garantissaient à la cité l'appui elfe contre tout ennemi. Ces clauses allaient devenir cruellement évidentes à la défaite de l'Armée Impériale du Reik Inférieur : le Comte Zelt avait dû remettre son épée à un sorcier elfe des mers qui commandait une force associant milices wastelandaises et infanterie de marine elfe. Le Royaume d'Ulthuan, quelles que soient ses raisons, défendait clairement Marienburg contre tous.

Marienburg, en sus de cette aide militaire, retire de solides bénéfices de cette alliance elfe. Ce traité lui garantit aussi un rôle dominant dans le commerce avec le Nouveau Monde. Depuis qu'Erik le Perdu a découvert le Nouveau Monde en 2000 C.I., les explorations se sont multipliées. Les capitaines du Vieux Monde abordent cette traversée avec une confiance qui n'a fait que croître et de plus en plus de navires ont abordé ces rivages lointains pour y rançonner les autochtones. Nombre de colons se sont aussi installés, des colons qui ne renvoient les produits de leur industrie que sur les navires de leur nation.

Marienburg prêche la liberté du commerce, mais l'arrivée des Elfes des Mers était une trop belle occasion de monopoliser les meilleures affaires du Nouveau Monde. Les Elfes y entretiennent des contacts qui leur permettent de fournir aux marchandises les plus précieuses dans des quantités qui ne sont pas à la portée des aventuriers du Vieux Monde, et ces raretés ne sont vendues que par l'entremise de Marienburg. Quand un grand de Bilbali veut





obtenir les plus beaux saphirs lustrians pour le collier de sa dame, il les fait quérir dans les Wastelands.

Les Elfes trouvent aussi leurs bénéfices dans ce traité. Marienburg, autant que l'on sache, n'est pas tenue d'assister militairement les Elfes, mais toutes les marchandises qui quittent son port à destination du Nouveau Monde doivent le faire sur les clippers des Elfes des Mers. Si l'on considère la position de capitale commerciale du Vieux Monde de cette cité, son quasi-monopole sur les exportations de l'Empire et de l'est, on peut imaginer quelle fortune Ulthuan a pu retirer de ce traité. Le royaume elfe patrouille régulièrement les routes maritimes entre les deux continents, et cela ne facilite pas la tâche des contrebandiers qui risquent fort de subir la peine commune, navire coulé et marchandises saisies avant d'être revendues sur les quais de Marienburg. Cette politique assure aussi à Ulthuan un contrôle de tous les accès au Nouveau Monde et beaucoup se demandent ce qu'il tient à y garder secret.

Le traité se traduit aussi par certains bénéfices politiques pour les Hauts Elfes. Le rétablissement de Sith Rionnasc leur ouvre une fenêtre sur les affaires du Vieux Monde et leur permet de surveiller l'évolution de ce continent. Séparés depuis fort longtemps de leurs parents des Forêts de Loren et Laurelorn, les Hauts Elfes se présentent, à travers l'Exarche des Elfes des Mers de Sith Rionnasc, comme les protecteurs de leurs cousins continentaux. Quand le Grand Duc de Middenland avait commencé il y a quelques années à rassembler des troupes pour appuyer ses prétentions sur la Laurelorn et les droits de défrichage de ses paysans, une modeste missive venue de Sith Rionnasc avait suffi à enterrer l'affaire. L'appréciation que peuvent porter les Elfes des Bois sur cette protection est une tout autre question.

Les autres

Tilée

Marienburg entretient de bonnes relations avec les cités-états tiléennes, qu'elle traite en partenaires commerciaux et financiers. Plutôt que d'essayer de dominer elle-même le trafic de la Mer du Sud, Marienburg laisse les navires et agents tiléens distribuer ses marchandises, sous la direction des maisons marchandes. Les Grandes Familles de Marienburg et les maisons régnantes des cités-états soutiennent leurs activités commerciales respectives par des échanges réguliers de lettres de crédits.

Fidèle à sa politique de neutralité, Marienburg ne favorise aucun des royaumes tiléens en particulier, pas même ses partenaires les plus importants, Miragliano et Remas. Le Directorat utilise en fait son influence pour mettre un frein aux disputes entre les cités et empêcher certains conflits de dégénérer en guerre à outrance. Un problème récent de 'braconnage commercial' (piraterie) entre Remas et Luccini a, par exemple, été résolu par la 'diplomatie du carrosse' d'Henryk von Kissingen, un expatrié impérial qui a mis ses considérables capacités intellectuelles au service de Marienburg.

Estalie

Partant du principe que "l'ami de mon ennemi ne saurait inspirer confiance", les royaumes estaliens entretiennent des relations tendues avec Marienburg et ressentent ses rapports privilégiés avec leurs rivaux tiléens, ainsi que son quasi-monopole sur le commerce lucratif avec le Nouveau Monde. Bilbali en particulier se sent menacée par sa rivale du nord : ses navires sont bien souvent victimes des pirates brionnais et ses dirigeants pensent que la majorité des marchandises dérobées viennent s'échouer sur les quais de Marienburg.

Ces dernières années, les marchands et les capitaines de Bilbali ont lourdement insisté auprès de leur suzerain, la Reine Juana la Roja, pour que quelque chose - n'importe quoi - soit entrepris contre ce danger. Les rumeurs prêtent donc à cette reine des projets de raid contre Brionne ou de lettres de course contre les navires de Marienburg, tandis que la flotte de Bilbali redouble d'activité dans le Nouveau Monde où ses raids et contrebande risquent de susciter un conflit avec les Elfes.

Magritta

Magritta accepte avec plus de philosophie ses difficultés avec Marienburg, peut-être parce que ses conseils sont dominés par des marchands qui comprennent que "les affaires sont les affaires". Cette cité réalise l'essentiel de son commerce avec les califats arabes et, par les routes terrestres sud, avec l'Ind et Cathay. Leur trafic complète donc celui de Marienburg et les vaisseaux magrittains font régulièrement escale dans les Wastelands. Cela n'empêche pas les marchands magrittains de ressentir les relations



amicales du Directorat avec les Doges et les Conseillers tiléens. Leurs intérêts en Mer du Sud sont bien souvent menacés par les navires tiléens et, dans ce contexte conflictuel, l'aide financière apportée par les Maisons de Marienburg à leurs rivaux suscite les rancœurs. Si le clan des armateurs venait à prendre le contrôle du Roi Carlos IX, la marionnette qui incarne le pouvoir magrittain, les relations avec Marienburg s'envenimeraient sans doute.

Kislev

Kislev est bien loin de Marienburg et son commerce maritime des plus modestes. Les navires d'Erengrad s'aventurent rarement au-delà de Marienburg. D'ailleurs les Kislévites ont une réputation de mauvais marins, de caboteurs susceptibles de s'égarer dès qu'ils perdent la côte de vue. En fait, la majeure partie du trafic avec Erengrad est assuré par les navires d'autres nations et Kislev compte en premier lieu sur les routes fluviales impériales, ouvertes toute l'année, pour assurer son approvisionnement. Le Tsar Radii Bokha et ses boyards se montrent de toute façon beaucoup plus concernés par les menaces militaires : la Désolation du Chaos au nord, les Hobgobelins et les nomades humains à l'est ou les rebellions éventuelles sur leurs terres.

Constamment en mal de soldats, le gouvernement du Tsar dépense des fortunes pour entretenir ses troupes levées sur le pays et ses mercenaires. Le peuple étant d'ores et déjà écrasé d'impôts, le Tsar a souscrit d'énormes emprunts à la Bourse d'Import-Export de Marienburg. Jaan van de Kuypers, en particulier, le chef de la plus puissante famille du Directorat, détient plusieurs reconnaissances de dettes kislévites. Son influence a pris tant d'importance qu'il est devenu l'ambassadeur *de facto* de Kislev à Marienburg.

Norsca

La Norsca était autrefois l'ennemie de Marienburg, les richesses de la cité ayant excité l'avidité des jarls et des rois de ce pays. Les dirigeants de la cité leur ont cependant exposé sans relâche les avantages du commerce et les ont souvent convaincus que d'autres constituaient une proie plus facile. Lentement mais sûrement, le charme a fait son œuvre et de nos jours toutes les cités nordiques abritent un comptoir commercial wastelandais. Les rois de Norsca méridionale et orientale, et les jarls du nord, apprécient tous les facilités d'accès aux marchandises exotiques et précieuses que leur apporte cette paix, ainsi que les profits tirés de la vente de leurs productions à Marienburg.

Les marins nordiques s'engagent souvent à bord des navires wastelandais, des gardes du corps du Haut Roi Svein, toute une compagnie, servent comme Templiers dans la Cathédrale de Manaan, et un agent des Rothermuur gère le Comptoir Commercial Royal à Olricstaad, la capitale de Svein. La situation ne déplaît pas aux Nordiques qui peuvent combattre bien d'autres peuples.

Arabie

Marienburg entretient aussi des contacts en Arabie, mais elle n'y domine pas le commerce comme elle peut le faire dans le Nouveau Monde, l'Empire et la Norsca, en raison de la nature fermée et suspicieuse de la société arabe. Les émirs, cheikhs et califes se méfient de Marienburg et de son "gouvernement de l'usure". Ils redoutent surtout que les marins étrangers si fiers de "se gouverner eux-mêmes" ne subvertissent leurs sujets. Les étrangers sont donc cantonnés dans des quartiers spéciaux entourés de murailles en dehors desquelles ils ne s'aventurent qu'à leurs risques et périls.

Les marchands arabes aventureux gagnent en revanche régulièrement le port de Marienburg avec la certitude d'y trouver des acheteurs pour leurs soies, épices et huiles. Siècle après siècle, une petite communauté arabe a prospéré dans cette cité et certaines familles y sont installées depuis des générations.



"Ne punissez pas l'enfant cupide. Faites-en un marchand. La cupidité est la racine des patrimoines."
– Lea Jan Cobbius, expliquant la leçon primordiale apprise par les Marienbourgeois auprès des Grandes Maisons

"Marienburg est une cité d'affaires, rien d'autre"
– Directeur Jaan van de Kuypers

"Bien sûr qu'il nous faut des Directeurs! Leur réussite elle-même démontre bien qu'ils ont la faveur d'Hændryk. Ce qui est bon pour eux est bon pour Marienburg."
– réponse d'un prêtre d'Hændryk à un étudiant progressiste

Politique intérieure

Le gouvernement

Marienburg diffère tant du reste du Vieux Monde par la culture qu'il n'est pas étonnant que son gouvernement soit de même différent. Depuis la fin des Barons de Westerland, la cité se passe de monarque : ni roi ni prince ni duc, pas même un baronet ou deux dans son gouvernement. Afin de pouvoir se décrire aux étrangers, les érudits du Collège de Navigation et Magie Maritime du Baron Henryk ont récemment inventé le terme de 'démocratie' qui signifie 'règne des masses'. Les Marienbourgeois sont fiers de clamer qu'ils font leurs propres lois et se considèrent, eux-mêmes et leur cité, comme l'exemple éclatant de ce qu'il faut faire. "Quand les petits sont écoutés et que chacun peut s'occuper de ses affaires, tout va au mieux pour tout le monde" assure un proverbe wastelandais.

C'est en tout cas de cette manière que l'office des visiteurs prétend que les choses fonctionnent. La vérité est, comme toujours, moins brillante, bien plus sombre en tout cas que les "mille lanternes" dont le Staadtholder Buusch se vantait à tout propos. Les Marienbourgeois bénéficient effectivement d'une mobilité sociale plus importante que leurs cousins impériaux, mais la cité est fermement contrôlée par une clique de riches entre les riches. Ceux qui rendent leurs arrêts dans les salons enfumés de la Bourse d'Import-Export n'ont pas plus de considérations pour les "petits" qu'un éleveur pour ses bêtes. Tandis qu'une matriarche hautaine se gorge à Goudberg d'*aquavit* nordique



glacé et de caviar kislévite, une famille crève de faim dans quelques pièces minuscules du Suiddock. On trouve entre les deux tout l'éventail des castes, factions et corporations, des gens qui se sont regroupés entre semblables pour se défendre et qui guettent, tous autant qu'ils sont, l'occasion de grimper un barreau de plus sur l'échelle sociale.

Le Stadsraad

Le Stadsraad est le bâtiment qui abrite les deux chambres du Parlement wastelandais, dans le quartier de Paleisbuurt (voir p. 127). La chambre haute est le Rijkskamer, une assemblée somnolente qui regroupe tous les prêtres des cultes reconnus, les doyens d'université et les quelques vestiges de l'ancienne noblesse. Présidée par le Staadtholder lui-même, elle se réunit rarement. La chambre basse, le Burgerhof, est une assemblée turbulente qui accueille les représentants des guildes et les édiles élus par les quartiers de la cité et les principales villes des Wastelands. Elle se réunit plus fréquemment et ses débats sont souvent fort disputés, à coups de poing parfois. Le Président du Burgerhof est Nieut Gyngrijk (voir p. 127), un démagogue incendiaire particulièrement populaire dans les classes laborieuses. Ce grand requin politique obtient généralement ce qu'il veut des différentes factions.

Officiellement, le Stadsraad a toute autorité pour décider des lois, des commissions d'enquêtes et de la politique du pays. Dans les faits, il ne s'agit que d'un club de débat surdimensionné, d'une simple chambre d'enregistrement pour les décisions du Directorat. Une bonne part de ses pouvoirs législatifs ont été saisis par les guildes qui réglementent elles-mêmes leurs professions et ne sont soumises qu'à de rares enquêtes du Stadsraad. Même les "instructions" formelles que cette assemblée transmet au Staadtholder et aux Directeurs sont en fait dictées par les chefs des divers clans qui gouvernent la ville. Le Secrétaire du Stadsraad, Ulric van-den-Bogærde est l'ambassadeur informel des volontés du Directorat auprès des deux chambres et, quand un projet de loi atterrit au Burgerhof, Gyngrijk s'assure habilement que, aussi vivant que soit le débat, les votes ne s'égarent pas. Des cadeaux secrets du Directorat le récompense de ses efforts et il est toujours possible, le cas échéant, de réunir le Rijkskamer qui ne manque jamais de mettre son veto aux mesures désagréables que Gyngrijk n'a pu étouffer dans l'œuf.

"Tous ces jolis coqs veulent chanter dans l'plus joli poulailler. Et c'est le petit peuple qui nettoie les fientes pour sûr. V'voulez de la moutarde avec?"
- un vendeur de saucisse de hareng marienbourgeois



Le Directorat

Le Directorat est le Conseil Exécutif du Stadsraad. Il se réunit chaque semaine pour définir les grandes décisions susceptibles d'affecter la totalité des Wastelands. Ces sessions au Palais Neuf de Paleisbuurt sont ouvertes à tous les citoyens de Marienburg et les enregistrements des débats sont des documents publics. Les décisions sont prises à la majorité, le Staadtholder ne votant qu'en cas d'égalité. Siègent au Directorat les Grands Prêtres de Manaan, Véréna, Shallya et Hændryk, le Recteur du Collège du Baron Henryk et les chefs des dix Maisons Marchandes les plus riches. Leur image publique est celle d'une élite qui défend sans relâche les intérêts des Wastelands dans un mode hostile.

Ce plaisant tableau cache encore une fois les réalités du pouvoir. Les sièges ecclésiastiques et universitaires sont permanents, mais ceux qui sont détenus par les maisons marchandes sont théoriquement accessibles à tous les membres du Burgerhof, riches ou pauvres. Depuis l'époque de Magnus, ces dix sièges ont pourtant toujours été occupés par les maisons marchandes. Les chefs des dix familles les plus riches emportent systématiquement les élections bisannuelles, les votes nécessaires leur étant assurés par consensus et généreux mécénat. Sauf trahison ou meurtre d'une belle-mère en public, ces chefs de famille ne peuvent perdre leur siège que par un revers de fortune qui altérerait le classement de leur maison. Cette situation suscite bien sûr une compétition effrénée entre les maisons qui se savent proches du pinacle. La plupart du temps, cela se traduit par une (quasi) honnête concurrence commerciale, mais il arrive que certains individus impatients ou peu scrupuleux aient recours à des méthodes moins recommandables pour saboter les affaires du Directeur qui paraît vulnérable.

Le Directorat fait preuve d'une unité stupéfiante car il traite en fait toutes les affaires sérieuses en coulisse. Les initiés considèrent que le Conseil d'Administration, l'assemblée privée des gouverneurs

"Stupéfiant, n'est-ce pas? Ils dirigent la cité la plus complexe qui soit et leurs réunions sont pourtant des modèles d'efficacité et d'unité. On pourrait croire qu'ils savent à l'avance comment les choses vont se passer, mais ce serait malhonnête."
- un avocat à la Cour



de la Bourse d'Import-Export, constitue le véritable centre de pouvoir de Marienburg. La plupart des Directeurs y siègent et ce n'est pas un hasard. C'est là et dans les luxueux salons des riches entre les riches qu'est réellement gouvernée Marienburg.

Le Staadtholder

Concession aux nobles maisons de l'Empire (exaspérées par l'idée que la plus riche province impériale puisse être dirigée par des boutiquiers), les Maisons Marchandes de Marienburg ont décidé d'élever un Directeur au poste de Staadtholder pour qu'il assure la régence "jusqu'à ce qu'un héritier véritable de la noble Maison des van de Maacht soit enfin trouvé". Le Directorat s'assure bien entendu que personne ne puisse jamais satisfaire à ce critère.

Le Staadtholder est élu chaque année parmi les Directeurs et il est toujours issu d'une des dix Grandes Familles. Il préside aux réunions du Directorat et fixe l'ordre du jour, mais son rôle est strictement cérémoniel. Il ne vote qu'en cas d'égalité et, dans les rares occasions où il doit le faire, défend systématiquement les intérêts des Maisons Marchandes. Cette situation satisfait pleinement les Dix et leurs alliés qui veillent à toujours choisir le moins ambitieux et le plus docile d'entre eux pour ce poste. Les avantages matériels considérables attachés à cette fonction, et l'appui qu'elle peut apporter aux intérêts de la Maison du titulaire, expliquent sans doute qu'aucun Staadtholder n'a jamais trahi ses pairs.

Entre autres devoirs, le Staadtholder reçoit les diplomates étrangers et représente les Wastelands lors de diverses cérémonies, comme celle qui ouvre officiellement la saison commerciale. Il est le chef militaire des Wastelands, ce qui lui donne autorité sur les Gardes du Fleuve et de la Cité, les collecteurs d'impôts, les mercenaires et les milices de la cité. Ce commandement n'est cependant qu'une fiction officielle puisque la gestion de ces unités relève habituellement de divers commissaires, capitaines et commandants. Le Staadtholder peut même réquisitionner en temps de crise les milices et les flottes privées des temples et des Maisons Marchandes de la cité, même si ce pouvoir n'a plus été utilisé depuis la guerre d'indépendance. Il est aussi prêtre d'Hændryk et Manaan, des titres strictement honorifiques bien sûr.

"Van Rœmerswijk est le Staadtholder idéal. Il laisse le Directorat s'occuper des affaires pendant qu'il veille à son image dans les bals et les parades."
– Directrice Clotilde de Rœlef



Le Staadtholder détient pourtant un réel pouvoir, un pouvoir qu'un homme, ou une femme, sans scrupule pourrait utiliser pour régner en maître sur le Directorat, et donc sur Marienburg. Dans une pièce latérale qui n'ouvre que sur son bureau, siège son secrétaire permanent, officiellement appelé Intendant du Palais. Il s'agit en fait du chef des services secrets marienbourgeois, les Marcheurs de Brumes. Le rôle réel de cet homme apparemment tranquille et modeste est rarement connu à l'extérieur du Directorat : rassembler des renseignements et agir en secret contre toutes les menaces intérieures et extérieures. Il entretient un important réseau d'espions et d'informateurs dans tout le Vieux Monde et à Marienburg même, un réseau qui s'infiltre, dit-on, jusque dans les résidences des Directeurs. L'Intendant du Palais rend compte chaque jour au Staadtholder. Dans une cité de marchés secrets, les renseignements valent de l'or et plus.

Les Départements et commissions mineurs

La gestion quotidienne de la cité génère un flot de problèmes insignifiants d'une telle ampleur que le Directorat et le Stadsraad pourraient fort bien s'y noyer. Il existe heureusement un corps admirablement conçu pour la gestion des détails : la bureaucratie.

Représentants exemplaires d'une cité bâtie au milieu des marais, les bureaucrates s'activent dans un marécage de commissions, chambres, offices, guildes, départements et conseils de toute taille et importance. Leurs juridictions s'entrecroisent et se contredisent à plaisir, mais tous s'accordent sur la nécessité du sacro-saint certificat en triple exemplaire. Certaines de ces administrations sont si anciennes que leur justification initiale est presque oubliée de tous, et le labyrinthe réglementaire qui en résulte a suscité la création d'un corps d'avocats entièrement voués au conseil administratif, des avocats qui n'ont pas honte de leurs honoraires.

Les bureaucrates savent défendre avec brio leurs budgets respectifs devant les commissions du Stadsraad (qui alimentent quantité de sinécures distribuées aux parents et amis) et la disparition d'un poste au nom de l'efficacité constitue donc un événement rarissime. Les Marienbourgeois se montrent partout bons nageurs et réussissent donc généralement à traverser le marigot bureaucratique sans autre perte que quelques pots-de-vin judicieusement distribués (le terme habituellement employé est 'donation au club des anciens du bureau').

Le Département de Santé Publique dans le Quartier du Temple est une création



récente, le dada de Sœur Anneloes van de Maarel, la Grande Prêtresse de Shallya. Sous la direction du Dr Anders Vesalion (voir p. 94), cette administration soutient l'étrange idée que les eaux sales des canaux et les insectes favorisent les épidémies. Ses finances non négligeables sont pour une bonne part distribuées à de pauvres gens qui s'activent, en échange, à écrémer les canaux de leurs ordures. Le "râteau à merde", un sobriquet décerné par la Guilde des Médecins (qui n'apprécie guère qu'on cherche à éradiquer sa principale source de revenus), souhaite aussi améliorer la santé des pauvres du Suiddock et leur apprend à faire bouillir leur eau, sans grand succès jusque-là. Ce département est, de même, à l'origine de nombreuses plaintes à l'encontre du Quartier Elfe qui utilise régulièrement de petits élémentaires d'eau pour filtrer ses canaux et expulser les déchets dans le reste de la cité. Le Directorat se désintéresse totalement de ce service, mais son manque de tact lui a déjà gagné de puissants ennemis qui comptent bien réduire son budget à la portion congrue dès la prochaine session du Burgerhof.

Le Commissariat aux Travaux Publics et Réclamations est responsable de l'entretien des canaux, digues et jetées. Dirigé par le Nain Waltonius Joken Fooger, un cousin du Directeur Fooger, ce service finance d'importants contrats avec les architectes et les guildes d'ouvriers de la cité. Malgré les dénégations outragées du responsable des relations publiques du Commissariat, tout le monde sait que le Commissaire Fooger accorde toujours sa préférence au meilleur enchérisseur sous la table (on le surnomme généralement "Barbe d'Or" en son absence).

Les conseils municipaux

Pour un homme d'affaires, le réseau inextricable tissé par les dizaines d'administrations byzantines se complique encore d'un effet secondaire des principes égalitaires wastelandais : une prolifération de conseils municipaux. Chaque quartier a le sien, élu par acclamations. Les citoyens respectables qui les composent sont chargés de collecter les fonds qui financent les postes de Gardes locaux, les Coiffes Noires et les arbalétriers de la milice.

> *"Eh bien les gars! Des bouffantes rouges? ...de la publicité! Je me fiche que ce soit légal à Winkelmarkt! Ici à Noordmuur, il n'y a que des gens respectables et la loi dit que ça restera comme ça! Vous êtes bons pour une amende de deux guilders par tête de pipe, et après, vous irez vous changer vite fait!"*
> - un Garde de quartier mal luné

Ces conseils ont toute autorité pour édicter des arrêtés destinés à "maintenir l'ordre public". Rarement contrôlés, ils accumulent depuis des siècles des montagnes de réglementations mesquines, obsolètes et contradictoires. Variables d'un quartier à l'autre et bien souvent oubliés immédiatement après leur enregistrement, ces arrêtés prétendent réglementer la vie quotidienne, depuis le comportement en public (les mendiants d'Oudgeldwijk ne peuvent proférer qu'une seule insulte à qui leur refuse l'aumône) au commerce local (les citoyens de Remas et Miragliano ne sont pas admis dans les mêmes tavernes de Kruiersmuur pour cause de bagarres trop fréquentes).

Ces règlements ne sont généralement invoqués que par un Garde ou un fonctionnaire à qui la tête d'un "contrevenant" ne revient pas. Ils lui permettent alors de lever une amende à paiement immédiat (de 1 shilling à deux guilders) qui, en cas de contestation, se transforme souvent en procès-verbal pour 'résistance à autorité' ou 'trouble à l'ordre public', d'où une amende plus importante ou une journée de pilori ou un passage à tabac. Ces amendes finissent plus souvent dans la poche du garde que dans la caisse du conseil concerné, mais ce genre de choses n'offusque (sincèrement) personne à Marienburg.

Les Grandes Familles

Bien avant les Incursions du Chaos, marchands, négociants et capitaines étaient les véritables dirigeants de Marienburg. Ayant organisé la résistance aux armées de L'Anguille, ils avaient alors exigé une part du pouvoir officiel et l'avaient obtenu. Avec le temps, ce pouvoir n'a fait que croître. Ils ont tout d'abord contrôlé les barons par leurs dettes, puis convaincu l'Empereur de leur accorder le pouvoir pour finir par l'envoyer se "faire voir sur la Lune du Chaos". À l'époque de l'indépendance, les plus puissants d'entre eux étaient déjà connus comme les Maisons Marchandes, les Grandes Familles ou simplement les Dix.

L'entrée dans ce club extrêmement fermé n'est soumise qu'à un seul critère : la richesse. Marienburg abrite des dizaines, peut-être des centaines d'entreprises mercantiles, mais seules les plus riches peuvent rêver d'un siège au Directorat ou au Conseil d'Administration de la Bourse. Aucun barème précis n'a jamais été déterminé ; il suffit que les Directeurs et certains autres initiés remarquent qu'une Maison est sur le déclin alors qu'une autre gagne en importance. Cette autre peut même être en partie responsable de la déchéance de la première. Tout ce qui n'est pas trop ostensible ou violent est acceptable. Quand le postulant a suffisamment démontré sa détermination, son sens des affaires et son acceptation des règles du jeu, le Burgerhof donne le coup de grâce à la Maison déclinante et le nouveau venu la remplace au Directorat, quand il ne s'empare pas aussi de sa maison, de ses comptoirs étrangers et de sa milice privée.

Une place parmi les Dix ne sonne pas pour autant la fin de la compétition. Chaque Maison a ses propres intérêts et leurs rivalités intestines, pour encore plus de richesse et encore plus de pouvoir, peuvent être féroces, voire entachées de violence. Chacun sait bien que Marienburg ne peut prospérer que dans la paix et la stabilité, mais cela ne les empêche pas d'employer des espions pour dénicher les secrets de leurs

> *"Les Dix? C'est tout simple mon ami. Ce sont les requins à qui on a confié la garde des sardines."*
> - un aubergiste du Suiddock





rivales, des criminels pour les sabotages et les cambriolages, voire, comme le prétendent les rumeurs, des pirates et naufrageurs pour détruire les actifs maritimes de leurs concurrentes. Il arrive aussi qu'elles aient recours à l'assassinat, mais une mesure aussi extrême ne frappe généralement que de moindres subordonnés. Les Directeurs craignent sans doute que ce type d'action ne dégénère en vendetta et l'exemple du chaos tiléen donne à réfléchir.

Il ne faut pas pour autant conclure à un état de guerre entre les Grandes Maisons, loin de là. Les individus, ou même les Maisons, vont et viennent entre l'ombre et le soleil, mais leur esprit de corps reste intact. Tous sont des hommes d'affaires : c'est par leur capacité à déterminer leurs besoins respectifs et un marché satisfaisant pour tous qu'ils maintiennent leur emprise sur le pouvoir. Les mariages entre pairs et les libéralités distribuées aux serviteurs loyaux tissent un filet d'ententes et d'obligations qui incite une bonne part de la population de Marienburg au statu quo. Les autres Directeurs, les maisons mineures, les guildes et même les Elfes ne manquent pas de réclamer leur part du gâteau, mais ce sont les Dix qui tiennent fermement les cordons de la bourse, et tel a toujours été le cas depuis l'entrevue historique avec Magnus le Pieux.

La Maison van de Kuypers



Cette Maison est de loin la plus riche et la plus puissante des Dix. Ses menées d'affaires brutales et déterminées lui avaient taillé un accès vers le pouvoir bien avant l'indépendance et elle a remplacé la Maison Winkler au Directorat après la chute de celle-ci en 2351 C.I. Les Marienbourgeois racontent encore comment le vieux Kuypers a jeté le Grand-père Winkler et toute sa famille dans les canaux après que Winkler eut perdu sa chemise dans l'affaire des triperies ostlandaises. Ce dernier, un des fondateurs du Directorat, avait fini ses jours en ivrogne dans le Suiddock.

Le chef de famille est Jaan van de Kuypers, 57 ans. Il passe pour être l'homme le plus riche du monde et il a pris la tête de la famille après que son frère aîné, Bertold, eut massacré ses parents et sa sœur dans une crise de démence. Jaan van de Kuypers compte au nombre de ses amis personnels le Tsar de Kislev, le Roi de Bretonnie, le Sultan d'Arabie et même l'Empereur Karl Franz et les Électeurs. Tous lui doivent de l'argent. Il est le véritable chef du Directorat : son réseau d'obligés et de contacts lui assure un bloc de huit votes. Les Maisons van Ræmerswijk, van Scheldt, den Euwe et Rothemuur lui sont alliées et, parmi les sièges perpétuels, les Grands Prêtres d'Hændryk et de Véréna apprécient ses donations cultuelles. Le Recteur du Collège Henryk est son cousin. Jaan van de Kuypers n'a jamais perdu un vote du Directorat et certains craignent qu'il n'en fasse un jour un simple spectacle de marionnettes.

Sa famille est celle des Dix qui couvre le plus vaste éventail d'intérêts, des intérêts qui vont des spéculations sur le blé averlandais jusqu'aux ressources médicinales de Cathay. Jaan van de Kuypers s'intéresse personnellement au commerce lustrianien. La résidence familiale se situe dans le Goudberg et se trouve quasiment reliée au Palais Neuf. Ses armes carmin arborent trois figures l'une au-dessus de l'autre, de haut en bas : un poing, une pièce d'or et une plume d'oie.

La Maison van Onderzœker

Thijs "Le Moindre", 27 ans, a pris la tête de cette famille après la mort soudaine de son père, Rembrand van Onderzœker, retrouvé flottant sur le canal Suiddock. L'enquête officielle a conclu à la noyade de ce patriarche après une nuit de lotus noir, mais Thijs refuse cette version et prétend que son père n'a jamais rien consommé de plus fort qu'un verre de porto après le dîner. Il s'est gardé de faire la moindre accusation publique, mais les rumeurs ont flambé quand il a refusé de serrer la main du Directeur Leo van Haagen à la dernière cérémonie du Serment à Manaan lors de l'ouverture de la saison commerciale.

Les van Onderzœker sont surtout impliqués dans le commerce continental et leurs activités se concentrent essentiellement dans l'intérieur de l'Empire, Kislev, Norsca et la Bretonnie du nord. Ils se montrent particulièrement agressifs dans les villes minières et les fiefs nains du Reikland occidental où leurs agents cherchent sans cesse à contourner les intermédiaires pour traiter directement avec les producteurs. Ces dernières années, ils ont laissé une petite fortune dans une série de procès trop souvent perdus contre les entrepreneurs lésés, le plus long et coûteux étant celui qui les a opposés à une branche cadette des van Haagen à Bögenhafen.

La Maison van Onderzœker n'est en fait plus ce qu'elle était, le père de Thijs n'ayant pas hérité du sens des affaires proverbial de la famille. Elle est lourdement endettée et ses actifs ont pour une bonne part été hypothéqués afin de couvrir les frais de justice et de défrayer les investisseurs qui l'ont épaulée dans certaines entreprises malheureuses. Les efforts de Thijs pour redorer son blason en intensifiant ses activités avec les Nains du Reikland lui ont coûté l'alliance des Fooger. Sa Maison est toujours alliée à celle des van den Nijmenk, mais nombreux sont ceux qui doutent que le jeune Thijs ait les compétences politiques et financières nécessaires pour que sa famille conserve son siège directorial. La résidence familiale se trouve à Guilderveld. Ses armes azur arborent deux tridents croisés sur un navire marchand.

La Maison de Rœlef



Clotilde de Rœlef, 47 ans, est le seul Directeur du beau sexe, hormis la Grande Prêtresse de Shallya. Elle est aussi la matriarche de la famille de Rœlef, la seule lignée noble des Wastelands qui a réussi à conserver sa prééminence dans la ploutocratie. Elle et sa famille au sens large continuent de vivre dans l'antique résidence d'Oudgeldwijk et les de Rœlef sont les porte-parole *de facto* des héritiers de la vieille noblesse qui vivent là en pauvres gentilshommes. Elle n'est pas mariée et repousse sans ménagement tous ses prétendants, Jaan van de Kuypers y compris. Elle a désigné comme héritière sa nièce, Clara de Rœlef, 15 ans, qui ne se déplace jamais sans son garde du corps arabe Hakim. Femme d'affaires coriace et terre-à-terre, Clotilde a gagné son siège au Directorat il y a 14 années de cela, quand la Maison Akkerman a été emportée par le scandale, ses membres seniors ayant été dénoncés comme sectateurs de Slaanesh.

Les de Rœlef sont spécialisés dans les importations de luxe, d'Arabie, de Tilée et d'Estalie, et exportent les tissus et liqueurs de l'Empire ainsi que les dentelles des Wastelands. Ils entretiennent un important réseau de contacts dans leur zone d'activité et Clotilde compte plusieurs rois estaliens et seigneurs arabes au nombre de ses amis. À Marienburg, les de Rœlef essaient de garder les meilleures relations possibles avec les autres membres du Directorat, à l'exception de Jaan van de Kuypers pour lequel Clotilde cache mal son mépris. Elle est une amie d'Arkat Fooger et songe à le rejoindre dans sa nouvelle affaire d'assurances. Les armes de sa famille arborent un griffon noir sur fond blanc, la patte posée sur une bourse.

La Maison van Haagen

La Maison de Leo van Haagen, 67 ans, est la deuxième fortune des Dix. La résidence familiale est à Goudberg, à la limite de Cathayville. Ses armes arborent des chevrons blancs et bleus, sans autres motifs. L'héritier de Leo est son fils Crispijn, 35 ans.

Les van Haagen, comme les van Onderzœker, concentrent leurs activités au nord du Vieux Monde et se trouvent donc souvent opposés à cette famille. Ils s'occupent de toutes sortes de marchandises, des articles de luxe aux objets du quotidien. Le "vieux Leo" dirige sa famille d'une main de fer. Ses cousins, neveux et nièces sont dispersés dans nombre de cités où ils veillent aux intérêts familiaux, le patriarche faisant plus confiance aux liens du sang qu'aux pourcentages consentis aux agents. Les différents chefs de comptoirs sont autorisés à exploiter indépendamment les spécificités du marché local, mais Leo leur envoie régulièrement des instructions écrites fort détaillées et malheur à celui qui laisse son bénéfice diminuer.

Aux yeux de certains observateurs avertis, la fortune des van Haagen paraît cependant supérieure à ce que devraient dégager leurs entreprises. La famille, jusqu'au moindre subordonné, semble avoir pris la dépense ostensible pour symbole. Selon certaines spéculations, les van Haagen seraient plus impliqués dans la contrebande que la moyenne des Directeurs. Ils se seraient même débrouillés pour faire interdire telle ou telle marchandise afin d'accroître leur profit par le marché noir.

Les rumeurs les plus sournoises, des murmures échangés au cœur de la nuit dans les tavernes du Suiddock, vont jusqu'à impliquer le jeune Crispijn van Haagen, surnommé le "coq de concours" pour ses goûts décadents et dispendieux, dans l'illégale mais lucrative "traite des corps", le trafic d'êtres vivants destinés à l'esclavage ou à l'autel sacrificiel. La chose est peut-être vraie, ou pas : rien de tel n'a jamais été prouvé en tout cas.

La Maison van Scheldt

Les van Scheldt ont installé leur quartier général dans un complexe fortifié à l'extrémité est, la plus récente, du Suiddock. Les misérables taudis alentour ne font que souligner l'opulence de cette maison et la proximité de "cette bande de dégénérés et canailles" maintient le patriarche avare des van Scheldt dans une terreur constante. La paranoïa de Wessel van Scheldt est telle qu'il fait patrouiller en permanence son enceinte extérieure blanchie à la chaux par une escouade de sa milice privée accompagnée de chiens. Des gardes du corps armés fouillent systématiquement les sacs et paniers des serviteurs qui viennent travailler, et peu importe leurs années d'ancienneté. Le patriarche a maintenant 80 ans et nul ne le voit jamais dans les rues du Suiddock. Il préfère utiliser la barque de parade amarrée dans son anse privée au cœur de la résidence. Ces derniers temps, il n'est de toute façon sorti de chez lui que pour se rendre aux réunions du Directorat.

La Maison van Scheldt tire une bonne part de ses revenus de la flotte de pêche de la cité. Nombre de pêcheurs se sont endettés auprès de cette Maison quand ils n'en sont pas devenus les employés après avoir été mis en faillite. Ils sont tenus de vendre leurs prises au-dessous du cours du marché aux conserveries van Scheldt. Le poisson est alors nettoyé et saumuré pour être vendu dans l'Empire et Kislev, ou broyé et transformé en liquamen, une sauce fréquemment utilisée dans les cuisines tiléennes et estaliennes. Un de ces pêcheurs a d'ailleurs bien failli réussir à tuer le vieux Wessel il y a quelques années et c'est depuis que sa suspicion naturelle a dégénéré en paranoïa.

Wessel n'a ni héritier ni parent proche, même si l'on dit qu'il pourrait bientôt adopter le seul homme à qui il manifeste une certaine confiance, son premier comptable Rudolph Blaak. Sa Maison est alliée à celle des van de Kuypers, Ræmerswijk, den Euwe et Rothemuur, mais les soupçons obsessionnels de Wessel le tiennent à distance des autres Directeurs et son influence décline. Les armes de la Maison van Scheldt arborent une tête de sanglier posée sur un tonneau sur fond vert.

La Maison van Ræmerswijk

On pourrait penser que la famille du Staadtholder est certainement la plus puissante des Dix. Ce n'est, la plupart du temps, pas le cas. Luitpold van Ræmerswijk, 62 ans, a été décrit comme un "vieux morse", une image plus inspirée par sa corpulence et son impressionnante moustache que par son agressivité en affaire. Ses dégustations de bordeaux estaliens (chaque jour dès le petit-déjeuner) et ses devoirs de représentation (et plus particulièrement les





bals où il peut danser avec de jolies femmes) suffisent à remplir sa vie, et c'est bien parce qu'il ne risquait pas de menacer les intérêts des autres Directeurs qu'il a été élu Staadtholder.

La résidence familiale se trouve à Goudberg, mais le Staadtholder lui-même préfère vivre au Palais Neuf où il aime à organiser d'extravagants dîners et autres dégustations de vins. La Maison van Ræmerswijk dirige elle-même fort peu d'entreprises. Elle préfère prendre des participations dans des affaires gérées par d'autres, renonçant volontiers aux responsabilités et au travail en échange d'un bon retour sur investissement. Son attitude au Directorat est empreinte d'une telle passivité qu'elle a été rebaptisée "Ræmerkuypers" pour rappeler que tous les votes décisifs de Luitpold ont favorisé Jaan.

Les armes de la Maison van Ræmerswijk arborent une pièce d'or sur un navire, le tout sur fond noir. L'héritier de cette Maison est Anton van Ræmerswijk, un dandy de pacotille qui passe le plus clair de son temps sur de petits voiliers de vitesse dans la baie.

La Maison Fooger



Encore vif et alerte malgré ses 177 ans, Arkat Fooger est le membre du Directorat le plus âgé et aussi le plus ancien, puisqu'il a obtenu son siège l'année qui a précédé la Guerre d'Indépendance. La Maison Fooger est le porte-parole naturel de la petite communauté naine de Marienburg et des quelques mineurs nains qui s'activent encore dans les collines à l'ouest des Landes Amères, un rôle traditionnellement dévolu dans d'autres cités à la Guilde des Enginieurs Nains. Arkat Fooger est d'ailleurs le seul Directeur non-humain et en tant que tel il veille aussi sur les intérêts des communautés gnomes et halfelings. Il est devenu le protecteur *de facto* de toutes les communautés étrangères, des Cathayois et Indiens aux Bretonniens en passant par les Rats des Canaux, ces équivalents flottants des Gitans. La Maison Fooger, après des décennies de prudentes manœuvres, peut compter sur un puissant réseau de contacts et d'alliés, des appuis d'ailleurs bien souvent méprisés par les Wastelandais de souche. Si le Directorat devait un jour se trouver poussé dans ses derniers retranchements, Arkat Fooger pourrait bien surprendre son monde par la puissance de son arrière banc.

La Maison Fooger n'entretient pas de grands réseaux de comptoirs à l'étranger, même si ses relations avec les fiefs nains des Montagnes Grises et du Bout du Monde sont bien sûr excellentes. Non seulement elle achète le produit de leurs mines, mais elle est aussi leur principal fournisseur pour tous les articles de luxe ne pouvant être produits sous une montagne. Elle contrôle en outre les contrats de travaux publics à travers la commission dirigée par l'avaricieux cousin d'Arkat, Barbe d'Or. Cette situation l'a amenée à se rapprocher de Lea Jan Cobbius, chef de la Guilde des Débardeurs et Charretiers, une des guildes d'ouvriers les plus puissantes de la cité. Les nombreux entrepôts Fooger du quartier des docks ne manquent ainsi jamais de main-d'œuvre et les pauses café sont réduites au minimum.

Ces deux dernières décennies, la Maison Fooger a littéralement inventé l'assurance. Plutôt que d'acheter et de vendre lui-même des marchandises, le clan Fooger offre de rembourser les armateurs et marchands en cas de perte de leurs navires ou de leurs marchandises, et ce, qu'elles que soient les raisons. En échange de cette garantie, la Maison Fooger reçoit de ses clients des paiements modestes mais régulièrement renouvelés. Ce service est désormais fort recherché et les assurés n'hésitent plus à perdre un peu d'argent pour se garantir contre la ruine. Une série récente de pertes maritimes a cependant sévèrement ponctionné les caisses Fooger et Arkat recherche désespérément l'alliance des de Rœlef. Quelques autres gros remboursements pourraient l'acculer à la faillite. Il soupçonne d'ailleurs que la malchance n'est pas l'unique responsable de cette situation et s'est prudemment mis en quête de quelques agents à la fois dignes de confiance et sacrifiables pour y mettre fin.

La résidence familiale des Fooger se trouve dans le quartier nain et ressemble plus, avec ses énormes pierres de taille et son donjon hexagonal de six étages, à un fort archaïque qu'à une maison moderne. Arkat a récemment désigné comme son héritier le jeune Rœnekaat Fooger, d'où certaines tensions dans la famille puisque Waltonius Barbe d'Or espérait bien diriger le clan un jour ou l'autre. Pressé de s'expliquer sur son choix, Arkat aurait simplement bougonné quelque chose comme "...autant confier la garde d'un cimetière à une goule". Les armes de la Maison Fooger arborent une rose blanche sur fond bicolore, rouge sur bleu.

La Maison van den Nijmenk

Sasha van den Nijmenk, 43 ans, ne voulait pas vraiment être un Directeur. Il aurait de loin préféré sillonner la Mer des Griffes pour inspecter les propriétés de sa famille en Kislev et Norsca, ou même diriger des expéditions d'exploration au cœur de ces pays comme il le fit dans sa jeunesse. Il est malheureusement le dernier de sa lignée et personne ne pouvait le décharger du fardeau de ses responsabilités. Dépourvu d'héritier, il s'est résigné à rester à Marienburg afin de veiller aux intérêts de sa famille et de chercher une épouse convenable. Mais chaque nuit, il entend l'appel du large et s'éclipse souvent pour barrer en solitaire son bateau personnel sur la Manaanspoort Zee.

Comme les autres Dix, la Maison van den Nijmenk assure toutes sortes de services bancaires. La rumeur affirme que le Grand Duc de Middenland en particulier devrait des sommes énormes à Sasha. Les fourrures, l'ambre, les gemmes et autres productions spécifiques de Kislev et Norsca contribuent en priorité à la fortune de la famille. Celle-ci s'est rendue célèbre par les merveilleux articles ramenés de ses expéditions, nombre d'entre eux s'étant vendus à des prix fabuleux. Alors qu'il cherchait en vain le mythique fief nain nordique de Karaz Krogmort, Sasha est tombé sur une petite fortune, un antique planétaire des Hauts Elfes aux rouages d'or et planètes de cristal. Acheté par le Collège du Baron Henryk, cet appareil a soulevé de nombreuses controverses érudites : il représente en effet le soleil, les planètes et Mannslieb mais aucun cristal n'y symbolise Morrslieb, la lune du Chaos. Le planétaire serait donc pour certains antérieur au Grand Désastre, alors que d'autres considèrent qu'il ne s'agit que d'une farce des Nains nordiques et d'un gaspillage d'argent de la part du Collège.

La résidence familiale se situe à Goudberg, et le personnel de maison presque exclusivement recruté dans le ghetto indique tout proche. Les armes de cette Maison arborent un champ de coquilles St-Jacques bleues et jaunes tête-bêche. La milice privée des van den Nijmenk sort de l'ordinaire puisqu'elle est presque entièrement formée de Kislévites inféodés à la famille maternelle de Sasha. Tous sont d'une loyauté sauvage et se montrent plutôt butés et moroses en dehors de leurs visites aux tavernes locales, qu'ils remplissent alors de leurs chants tout en vidant la cave. En ces occasions, seule la Garde peut les convaincre de mettre fin à la fête. Des batailles d'ivrognes s'ensuivent inévitablement et Sasha a dû créer une caisse spéciale pour régler les cautions et poursuites en dommages et intérêts.

La Maison den Euwe

La Maison den Euwe est installée dans l'Handelaarmarkt, devant le pont Lune Verte qui donne sur le quartier nipponais. Sa résidence, comme souvent chez les gens riches, renferme une anse privée.





La décoration de celle-ci reflète les intérêts orientaux de cette Maison et s'entoure d'un écrin de saules pleureurs et de cerisiers à fleurs. Des statuettes de dieux nipponais ou cathayois montent la garde au sommet des piquets d'amarrage. Tout est calme et tranquille, une reposante oasis au cœur de cette cité frénétique. Les armes de la Maison den Euwe arborent dans un ovale de jade le caractère nipponais signifiant prospérité, en blanc.

Dirigée par Karl den Euwe, 59 ans, la plus petite Maison des Dix a bâti sa fortune dans le commerce des gemmes, métaux précieux et ingrédients alchimiques rares. Dans le comptoir fortifié et lourdement gardé qui jouxte la résidence, les den Euwe vendent diamants, or, rubis, jade, poudres et liqueurs dotées de propriétés occultes ; une immense fortune transite chaque année par leurs coffres. Aussi modeste que soit cette Grande Maison, ses affaires lui assurent un contact privilégié avec tous les riches et puissants du continent. L'étincelante cour de la Grande Comtesse Emmanuelle Liebwitz de Nuln en est le meilleur exemple car nul n'y songerait à acheter ses diamants ailleurs qu'à Marienburg. Les favoris de la fortune qui achètent l'or et les joyaux comme d'autres des bonbons ne sont d'ailleurs pas les seuls contacts de cette Maison ; nombre de sorciers et d'alchimistes ne pourraient poursuivre leurs recherches s'ils se voyaient privés des articles qu'elle vend. Les den Euwe entretiennent des relations suivies avec moult sorciers de Marienburg dont les Sorciers d'Or du Collège Henryk, naturellement.

Même s'il appartient au bloc dirigé par Jaan van de Kuypers, Karl den Euwe juge que la puissance de ce dernier a désormais atteint un tel niveau que l'équilibre des pouvoirs est menacé. Sans empressement ni imprudence, il s'est rapproché des Fooger, van den Nijmenk, de Rœlef, van Onderzœker et du Culte de Shallya. Ses plans sont encore vagues, mais il souhaite créer une sorte de contrepoids aux van de Kuypers avant que "nous ne devenions tous les valets de pied de Jaan". Il s'est même résigné à transférer secrètement des fonds à Thijs van Onderzœker pour que ce dernier puisse régler ses dettes les plus urgentes, des fonds d'ailleurs accompagnés de solides conseils.

Mais ses efforts risquent fort de ne pas aboutir. Son héritier est Egmond den Euwe, le fils de son épouse nipponaise, Dame Katsi Okumoto. Au cours de sa première aventure commerciale dans les Terres du Sud, du Nippon à Cathay, Egmond s'est converti : il est maintenant un adorateur enthousiaste du Seigneur Tsien-Tsin, plus connu dans le Vieux Monde sous le nom de Tzeentch.

La Maison Rothemuur

La résidence Rothemuur, au centre de Goudberg, est un fastueux palais construit dans le style tiléen, décoré de marbres pastel et de fontaines sophistiquées. Les armes de la Maison montrent trois points rouges sur fond jaune. Dirigée par Maximilian Rothemuur, 66 ans, celle-ci se concentre dans le commerce avec l'Arabie et le Nouveau Monde. Le premier marché en fait une concurrente directe des de Rœlef alors que le second est exploité en partenariat avec les van de Kuypers. Les Rothemuur entretiennent aussi d'excellentes relations avec les Elfes des Mers et nombre des précieuses marchandises du Nouveau Monde passent donc entre leurs mains.

Son alliance ferme avec les van de Kuypers n'empêche pas Maximilian de chercher à améliorer la position de sa Maison. D'après lui, on ne peut que nager ou couler ; le sur place n'existe pas. (Cette image est d'autant plus amusante que le vieux Max a terriblement peur de l'eau ; il ne navigue même pas sur les canaux et préfère systématiquement sa chaise à porteur pour ses déplacements.) Qu'il ait demandé la main de Clotilde de Rœlef pour en finir avec la rivalité opposant leurs deux Maisons n'aurait donc dû surprendre personne. Mais surprise il y eut et des plus désagréables pour lui : Clotilde a répondu par un éclat de rire prolongé jusqu'aux larmes et Maximilian n'a pas oublié cette humiliation publique. Il rêve chaque jour d'une occasion de vengeance contre cette "reine du trottoir vieillissante". Son héritier désigné est son fils, Stefan, 40 ans.

Les guildes

Les Dix ne sont pas les seuls à se serrer les coudes : presque tous les Marienbourgeois sont regroupés en guildes professionnelles. Celles-ci réglementent la concurrence entre membres, qu'elles protègent de la concurrence extérieure. Elles constituent le seul filet de sécurité sociale de la cité si l'on excepte les hospices de Shallya. Ce type d'organisation existe dans toutes les communes et cités du Vieux Monde, depuis les guildes fermement contrôlées de Talabheim et Kislev aux "clubs" plus ou moins anarchiques de Brionne et Miragliano, mais c'est à Marienburg que le système atteint son plein développement. Les guildes sont si nombreuses et leurs pouvoirs si grands, qu'un auteur de théâtre impérial se serait écrié qu'il était "un barde piégé dans une cage de guildes" en apprenant que pour monter sa pièce, il lui faudrait nécessairement recruter des employés dans pas moins de quatre guildes.

Marienburg accueille une foule de guildes, riches et immenses pour certaines ou minuscules et sans importance. Trois des plus importantes sont décrites en détail, la Guilde des Débardeurs & Charretiers (p. 56), l'Association des Bateliers (p. 58) et la Guilde des Pilotes et Marins (p. 59). Mais il y en a bien d'autres : les Maçons et Couvreurs, avec leurs poignées de mains secrètes et autres rituels ; la Guilde des Verriers, exilée sur une petite île près de Rijkspoort pour se prémunir contre les trop fréquentes explosions de ses ateliers ; le Collège des Chirurgiens et Barbiers, qui remonte à l'époque où seuls les barbiers étaient autorisés à pratiquer la chirurgie dans Marienburg. Il y en a encore des dizaines et même les mendiants ont leur guilde, la Fraternité du Malheur qui décide qui peut mendier où.

Personne ne peut travailler ou commercer à Marienburg sans être membre d'une guilde. La cité est devenue une "boutique fermée" où les étrangers ne sont plus autorisés à voler le travail et les marchés des bons citoyens. Vous voulez gagner votre vie comme Champion Judiciaire ? Sans un permis de la Ligue des Litigant, vous risquez une grosse amende et la condamnation automatique de votre client ! Vous songez à gagner quelques piécettes grâce à un spectacle de rues ? Que les gorilles de la Guilde des Amuseurs l'apprennent, et vous allez voir comment ils traitent les "braconniers". De toute façon, vous aurez les mendiants et leur Fraternité sur le dos dès que vous essaierez de faire la quête !

Les privilèges des guildes sont protégés avec plus ou moins de férocité selon les organisations. Certaines s'appuient sur la loi et dénoncent les contrevenants à la Garde. Ce type d'action se traduit généralement par une amende de 5 Gu et la délivrance d'un permis valable pour la semaine moyennant 2D6 Gu. Quiconque pratique un métier plus d'une semaine doit présenter une demande d'adhésion à la guilde correspondante sous peine de poursuite au pénal, pour fraude la plupart du temps. Les contrevenants récidivistes finissent par être frappés d'interdit : aucun maître ne peut plus les engager ni leur enseigner les secrets de la guilde.

D'autres guildes se montrent encore plus vindicatives. La pratique illégale de la médecine est assimilée à Marienburg à une tentative de meurtre avec une peine minimum de 5 ans d'emprisonnement sur Rijker. Pour les sorciers nouvellement arrivés dans la cité,



mieux vaut se présenter immédiatement aux Conseil des Examinateurs du Collège Henryk ; ils seront traités dans le cas contraire comme des Nécromanciens et remis au culte de Mórr et à la Cour Templière afin d'être interrogés et brûlés. Ils peuvent bien sûr se disculper par un examen d'urgence devant une assemblée de leurs pairs, mais les frais sont alors très élevés. Les guildes laborieuses adoptent généralement des approches plus directes : si vous prétendez décharger vous-même vos propres marchandises de votre propre bateau, vous êtes bon pour une "conversation" avec quatre ou cinq membres des Débardeurs dans une ruelle sombre. Et ne vous montrez pas entêté… un incendie à bord est si vite arrivé…

Les guildes réglementent l'activité de leurs membres et lèvent des cotisations, mais elles assurent aussi nombre d'avantages, le premier étant bien sûr un travail. Ceux qui cherchent des bras se rendent à la maison de la guilde qui répartit les tâches entre ses membres, quitte à faire appel à d'autres guildes quand cela s'avère nécessaire. Par exemple, un capitaine n'engage pas n'importe qui sur les quais pour déplacer sa cargaison, pas s'il veut conserver l'usage de ses genoux en tout cas. Il va proposer son contrat à la maison de la guilde ou, le plus souvent, trouve un contremaître sur le port et engage une équipe par son intermédiaire. Moyennant un petit supplément "pour la caisse des veuves et orphelins", son navire pourrait même être déchargé avant Marktag prochain.

Les guildes servent aussi de sécurité sociale. Elles ont développé leurs propres sociétés d'entraide, généralement sous la forme de "clubs chapelles" consacrés à un aspect particulier d'une divinité patronne, comme Ranald le Protecteur. Un membre remplit les fonctions de chapelain et garde les donations au nom de la divinité. Les membres en difficulté peuvent obtenir auprès de lui un soutien dont l'importance dépend, en définitive, de la taille et de la richesse de la guilde considérée. La Guilde des Racleurs de Coques est si pauvre qu'elle ne possède même pas de Maison de Guilde, ni de salle réservée dans les locaux d'une autre guilde. Elle se réunit à la taverne du Veinard et c'est le patron qui sert de chapelain et garde le maigre fonds d'entraide dans une boîte sous le comptoir. Le mieux qu'il puisse faire est d'offrir une pinte de bière à chaque membre un Festag sur deux et payer un shilling d'argent à un prêtre de Mórr afin qu'il dise quelques prières pour chaque membre défunt et qu'on ne voit pas celui-ci à la prochaine réunion.

En revanche, la Guilde des Débardeurs et Charretiers offre une protection très complète. Elle garantit bien sûr du travail honnêtement rémunéré mais aussi des pauses régulières, une pension pour les veuves, un revenu minimum en cas de maladie ou de grève, un loto chaque Hexenstag et un prêt automatique pour payer la caution en cas d'arrestation. La guilde exige naturellement en échange une loyauté absolue : il faut travailler quand elle le dit, faire grève quand elle l'exige et ne pas poser de questions sur ce curieux lot de caisses, n'est-ce pas ? Et malheur à qui veut jouer les jaunes.

Les guildes occupent une place centrale dans la vie de l'homme de la rue et lui offrent une représentation politique. Dans les Maisons des Guildes ou les auberges amies, il peut rencontrer des gens qui lui ressemblent, discuter des événements du jour et bavarder en buvant un bol de soupe ou une bière. Les familles s'y retrouvent pour y célébrer les fêtes religieuses ou civiles après le service au temple. Nombre de guildes soutiennent des équipes sportives qui s'opposent à d'autres équipes de guilde ou de quartier : les fléchettes sont très populaires, de même que les quilles, la lutte, la natation, les courses de bateaux sur les canaux et, de plus en plus, le ballon d'eau. Ce sport a débuté comme une sorte de ballon morveux, mais une vessie de porc a remplacé le morveux entravé quand il est devenu évident que ce dernier ne flottait vraiment pas.

Les Maisons des Guildes sont aussi des refuges en cas de crises, quand leurs membres doivent défendre leurs droits. Quand le Directorat avait interdit toute grève en 2449 C.I., les grèves et émeutes organisées par la "cabale des maisons de bière" des maîtres de guildes avaient mis la cité à genoux et garanti pour toujours le droit d'appartenir à une guilde et la pause café pour tous. Le Directorat a systématiquement veillé, depuis, à ce que chaque loi en préparation susceptible d'affecter les intérêts d'une guilde soit préalablement visée par le maître de guilde concerné.

> *"Mais bien sûr que les guildes nous rackettent ! Mais les maîtres des guildes sont issus du peuple et n'oublient pas les leurs. Ils sont peut-être des arnaqueurs mais ils sont des nôtres."*
> – un pilote de Marienburg

Les PJ qui souhaitent pratiquer leur métier à Marienburg en toute légalité vont devoir rejoindre une guilde. Un apprentissage commence à l'âge de 13 ans et dure généralement 5-7 années. Les PJ préféreront sans doute démarrer comme compagnon indépendant afin de se mettre à leur compte sur-le-champ. Le MJ peut interpréter la hiérarchie de la guilde en jeu de rôle ou simuler ces rencontres par une série de jets de compétence appropriés à l'activité postulée et des tests de **Fel** et de corruption visant à convaincre les examinateurs de la sincérité du postulant. En cas de succès, le PJ reçoit, après versement d'une cotisation de 2D6 guilders, une licence professionnelle valable un an. En cas d'échec, il ne perçoit qu'un sourire poli et de solides encouragements : il aura plus de chance une autre fois – l'année prochaine.

Il ne faut pas oublier que les guildes existent en premier lieu pour garantir l'activité de leurs membres actuels – si les ateliers des maîtres voiliers absorbent déjà sans difficulté toutes les commandes, pourquoi risquer d'éclaircir la soupe en la distribuant plus largement ? De fait, un MJ n'est pas obligé de laisser un PJ exercer un métier qui ne convient pas à ses projets de campagne. Il peut se contenter de répondre, par l'intermédiaire du secrétaire de la guilde concernée, "Désolé. Nous avons déjà tous les avocats que la cité requiert. Essayez peut-être la Guilde des Écaillers".





"D'abord y a les Coiffes Noires et la Garde du fleuve – mais y peuvent pas se sentir. Ensuite y a la milice – pas la vraie milice bien sûr, les Gorilles des Dix. Leur loi est aussi valable que la vraie. Ensuite y a les Collecteurs d'Impôts, les soldats des temples – t'as pas intérêt à avoir de problème avec eux, mon garçon! Et puis faut pas oublier les Elfes. On ne voit pas beaucoup les Mannikins – la Garde elfe – ces temps-ci, pas depuis les émeutes. Mais s'y't'veulent, c'est comme si t'étais déjà en geôle. J'espère que tu connais un bon avocat."

– un marin expliquant Marienburg à un nouvel arrivant

"À Marienburg, être pauvre et se faire prendre sont les seuls véritables crimes."

– un juriste de comptoir expliquant le système légal

Crimes et châtiments

Marienburg est une cité de la fortune : un fabuleux flot d'argent et de marchandises s'y déverse chaque jour et tout ici incite les résidents à gagner plus d'argent, à faire des affaires, à s'enrichir au plus vite. Dans le même temps, le foisonnement des lois des guildes et du Stadsraad étouffe toute initiative individuelle chez les hommes d'affaires qui veulent les respecter. Les Marienbourgeois ne trouvent donc souvent qu'une seule échappatoire à leur esprit d'entreprise : la criminalité.

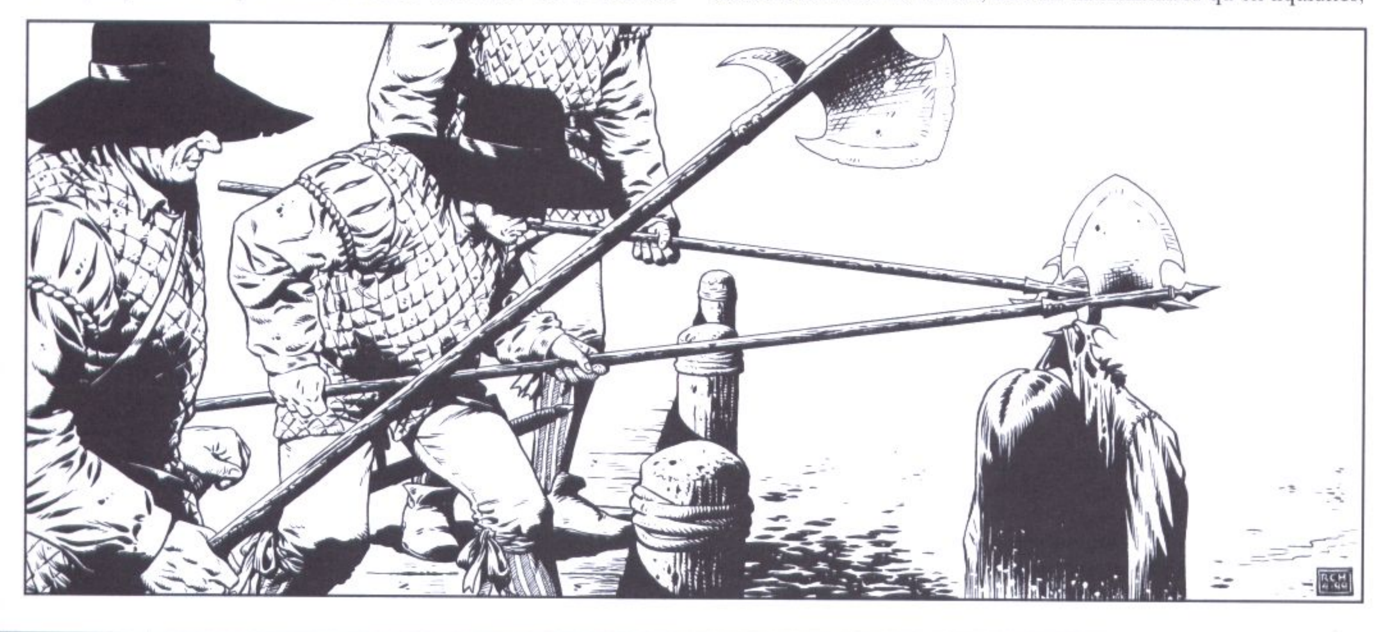
L'activité criminelle la plus commune de la cité est la contrebande. À un degré ou un autre, presque tout le monde s'y livre, du marin qui cache quelques babioles dans sa malle personnelle, en passant par les professionnels comme Donat Tuersveld à l'auberge du Coq Rouge (voir p. 91), jusqu'aux gros opérateurs comme Adalbert 'Casanova' Henschmann et son empire du Suiddock (voir p. 71). Dans certains cas, il ne s'agit que d'esquiver les nombreuses taxes douanières et autres levées par la cité, un peu de "libre échange" selon le terme consacré. Dans d'autres, la contrebande est la seule solution car les marchandises elles-mêmes sont illégales : drogues, articles volés, objets magiques interdits ou chair humaine (ou autre).

Les autres activités criminelles ne sont pas délaissées pour autant, depuis l'attaque à main armée dans une ruelle sombre jusqu'aux incendies et meurtres qui émaillent les guerres clandestines entre les Dix. Les escrocs abondent et cherchent partout les nouveaux arrivants, leurs proies privilégiées. Plus d'un visiteur s'est retrouvé propriétaire d'un terrain ou d'une cargaison fantôme sans jamais pouvoir retrouver son vendeur. Les tire-laine adorent la foule qui se bouscule sur les docks.

Ce milieu criminel bien fourni fait vivre nombre de combattants du crime. Plusieurs organisations publiques et privées font respecter la loi, des organisations qui se sont multipliées à travers les siècles. La masse inextricable des lois locales ou gouvernementales suscite bien des conflits juridictionnels entre ces organisations, entre la Garde de la Cité et la Garde du Fleuve en particulier. Nombre de suspects moisissent des jours et des jours en prison en attendant que ces deux institutions décident si le crime relève de la terre ou de l'eau.

Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs

Quoi qu'on en dise dans l'Empire, Marienburg n'est pas un vaste repaire de voleurs bien décidés à dépouiller intégralement les visiteurs dès qu'ils mettent les pieds dans la cité. Loin de là. Mais les fortunes en transit, tant en marchandises qu'en liquidités,





> *"La Guides des Voleurs? Jamais entendu parler. Et si tu veux un conseil, tu n'en as jamais entendu parler non plus."*
> – un sage du Suiddock

ont incité les criminels à s'organiser et à traiter le problème en hommes d'affaires.

La Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs, plus communément appelée la Ligue, ou la "Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler", n'est pas un gang unique et monolithique. Il s'agit plutôt d'une entente, d'un lieu de négociations pour les divers gangs ethniques ou géographiques et les agents indépendants qui composent le milieu criminel. Elle fonctionne un peu comme une guilde professionnelle et ses "Maîtres" dirigent en conseil les affaires de la Ligue, apaisent les conflits entre gangs et veillent à ce qu'aucun des criminels "enguildés" de Marienburg ne manque de travail.

Les escarmouches territoriales sont inévitables mais les Maîtres de la Ligue tiennent à ce qu'elles ne dégénèrent pas en guerres ouvertes. Le bain de sang d'il y a une quinzaine d'années est encore dans toutes les mémoires et personne ne veut revoir cela : les gangs s'entre-tuaient dans toute la cité et il y avait tant de cadavres dans les canaux que les requins s'étaient mis à les fréquenter. Les tensions entre gangs sont encore vives, mais la Ligue aime la paix et l'ordre et sait comment calmer les turbulents. Elle est en mesure de surveiller presque chaque activité criminelle à Marienburg et que Shallya prenne en pitié celui qui se met en travers de son chemin.

La Ligue n'a pas de quartier général fixe. À travers les siècles, elle a déménagé de place en place pour des raisons de sécurité évidentes. Ses réunions sont bien sûr toujours clandestines et aucune plaque dorée n'annonce fièrement 'GUILDE DES VOLEURS'. Ces dernières années cependant, ses chefs se réunissent le plus souvent dans le salon privé du Club des Gentilshommes de Marienburg sur le Pont Trois Penny dans le Suiddock. Le secret de ces rendez-vous est donc maintenant assez largement partagé - cette adresse a même gagné le surnom de "l'allée du meurtre" - mais la Ligue, sous la direction d'Henschmann, se sent suffisamment en sécurité pour rester en place. De fait, la Garde ne pénètre jamais dans le secteur du Pont Trois Penny qu'en force, et cela arrive bien rarement.

Membres importants

Les 'Gentilshommes' ne se vantent pas de leur appartenance à la Ligue, celle-ci préférant conduire ses affaires en toute discrétion. Presque tous les arnaqueurs de Marienburg lui sont pourtant inféodés d'une manière ou d'une autre. Voici une rapide présentation de quelques-uns de ses membres les plus importants.



Adalbert 'Casanova' Henschmann serait, selon les rumeurs, le président de la Ligue. Il dirige en tout cas le plus puissant et le plus cruel des syndicats du crime de la cité, et contrôle d'une main de fer presque toutes les activités illégales du Suiddock. C'est aussi un gros porc qui se prend pour un séducteur alors qu'il soulève même le cœur de son chien - mais mieux vaudrait qu'il n'apprenne pas que vous avez dit cela. Voir p. 71.

Lea-Jan Cobbius, le patron de la Guilde des Débardeurs et Charretiers, a partie liée - c'est bien connu - avec la Ligue. D'après certains, il siégerait même à son conseil. Voir p. 57.

Wilhelmina Bourre-de-chardon, la propriétaire de l'auberge de La Mouette et Le Trident, dans le quartier du Palais, serait la première receleuse de la cité. Voir p. 129.

Guan Lo Fat, en théorie simple herboriste de la Petite Cathay, joue souvent aux dominos au Club des Gentilshommes. D'après les rumeurs, il contrôlerait la plupart des gangs raciaux de la moitié nord de la cité et se spécialiserait dans le trafic de drogues et la traite des blanches. Il aurait eu ces derniers temps quelques ennuis avec des lieutenants rebelles.

Trancas Quendalmanliyë, le propriétaire du casino Brelan près d'Elfeville, pourrait appartenir ou pas à la Ligue. On sait qu'il est un des plus importants courtiers en renseignements de Marienburg et qu'il se rend de temps à autre au Club des Gentilshommes, mais son comportement ne correspond pas vraiment à celui d'un membre de la Ligue. Comment cet Elfe des Bois a pu esquiver le joug de la Ligue - si c'est bien le cas - est un mystère pour beaucoup. Voir p. 77.

Dmitri Hrodovsky, un pharmacien et herboriste de Kruiersmuur, est l'expert de la Ligue en matière de drogues et il contrôle ce marché au sud-est de la cité. La rumeur prétend qu'il doit sa position aux filtres d'amour qu'il cède gratuitement à Henschmann. Voir p. 116.

Miguelito Nuñez, alias "Petite Tête Ronde", est un chauve minuscule et coléreux; il contrôle la contrebande et le racket à Messteeg, Noordmuur et dans une partie de Handelaarmarkt. Extrêmement ambitieux, il a quelque peu piétiné les plates-bandes de Guan Lo Fat ces derniers mois. Les initiés annonceraient une guerre des gangs avant six mois.



Prise de contact et adhésion

Les aventuriers prudents chercheront à contacter la Ligue avant d'entreprendre la moindre action illégale – qui soustrairait ainsi du travail à ses membres. Les PJ mal informés qui viennent à irriter la Ligue reçoivent un premier avertissement sans frais. Il s'agit généralement d'un message fixé à leur lit par un poignard et qu'ils découvrent en se réveillant. Le Conseil tient juste à ce que les nouveaux arrivants prennent conscience des droits d'antériorité de la Ligue et qu'ils ne perturbent pas les opérations contrôlées par ses chefs.

Ceux qui persistent dans une indépendance mal venue finissent par se retrouver dans un sac de toile, et quelques solides gaillards les battent comme plâtre, jusqu'à un souffle de la mort. Les entêtés doivent aussi dédommager la Ligue pour les pertes qu'elle a pu subir de leur fait. Ceux qui se montrent encore irréductibles après ce traitement peuvent certainement s'essayer à la natation dans un canal, les chevilles lourdement enchaînées.

Le PJ qui décide de contacter la Ligue ne rencontre tout d'abord que des membres de bas étage qui ne savent, en fait, pas grand-chose sur celle-ci. Après tout, le PJ pourrait très bien être un espion de la Garde et, surtout, les étrangers sont connus pour leur stupidité et leur manque de sérieux. Les personnages qui souhaitent adhérer à la Ligue ou établir de bonnes relations avec cette organisation doivent être chaleureusement recommandés par un membre déjà bien établi.

Si le PJ est reçu à ce premier examen, une seconde rencontre est organisée. L'invité est alors généralement enlevé : les yeux bandés, il est conduit après force détours dans une cave ou un entrepôt anonyme. On ne lui enlève son bandeau que pour l'aveugler de lumières trop vives, et c'est tout juste s'il peut distinguer une silhouette sans visage dans les ombres. Cette personne prend la parole pour ne plus la lâcher et explique "les règles" au personnage. Celui-ci n'est censé ouvrir la bouche que pour répondre à la question "Tu as bien compris, minable ?".

Ceux qui réussissent à passer un accord avec la Ligue ou même à y être reçus n'en ont pas pour autant terminé leur période probatoire. Les nouveaux membres sont constamment surveillés : la Ligue surveille toutes les personnes qu'ils rencontrent, tous les

Frère Gerardus Hondschœn

Prêtre de Ranald le "Rôdeur Nocturne" Niveau 2, 43 ans
Ex-cambrioleur, prêtre (niveau 1), pickpocket, initié et voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	35	4	5	9	54	1	51	55	42	31	57	60



Compétences : Acuité Auditive ; Alphabétisation – Occidental ; Camouflage Urbain ; Chiromancie ; Connaissance des Parchemins ; Crochetage des Serrures ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Éloquence ; Escalade ; Escamotage ; Évaluation ; Fuite ; Identification des Morts-vivants ; Langage Secret – Classique et Voleur ; Langue Hermétique – Magikane, Incantations niveaux 1 et 2 ; Méditation ; Natation ; Pictographie – Voleur ; Reconnaissance des Pièges ; Sens de la Magie ; Sixième Sens ; Théologie ; Vol à la Tire.

Sortilèges : Action secrète, Apparence fantomatique, Apparence illusoire, Décalage illusoire, Désorientation de l'ennemi, Exorcisme, Feux follets, Hallucination, Ouverture, Sons, Zone d'invisibilité, Zone de Silence.

Dotations : Vêtements d'ouvrier quelconques secrètement brodés d'un motif en "X" ; tenue noire complète avec masque et cape pour le "travail" ; bourse contenant 5D6 guilders ; un autel portatif, tissu et dé sacré ; dague (I+10, D-2, P-20) ; un livre, "Les Secrets de la Paume par Madame Pœrveld" ; une besace ; crochets de serruriers ; Bottes de Saut (voir ***WJRF*** p. 187).

Citations : "Pour me faire payer ce qu'on me doit, j'ai mes propres méthodes."

Frère Gerardus Hondschœn a toujours aimé les défis. Quand il n'était qu'un gamin du Suiddock et qu'il volait pour nourrir sa mère, il adorait déjà s'introduire là où il n'avait rien à faire, s'emparer de ce qui ne lui appartenait pas et ridiculiser les riches et les puissants. Pour lui, un coffre verrouillé est un gant jeté par le serrurier, un gant qu'il ne saurait manquer de relever et un logeur avide ne réclame pas vraiment de l'argent mais plutôt un pot de chambre renversé sur sa tête.

Avec son bouc et sa tonsure couronnée de cheveux châtain striés de blanc, il ressemble plus à un érudit ou à un artiste qu'à un maître voleur. Extrêmement superstitieux, il prend très au sérieux toutes sortes de présages. Il est fasciné par la chiromancie qu'il pratique d'ailleurs avec brio (+10 à ses tests d'**Int**). Nombre d'autochtones le consultent régulièrement à ce sujet et tout PJ souhaitant gagner sa confiance devra d'abord lui soumettre sa paume.

Un prêtre de Ranald l'a remarqué dans son jeune âge et initié aux mystères de ce culte. Gerardus est devenu un adorateur fervent de l'avatar 'Rôdeur Nocturne' de ce dieu, un expert du vol en douceur. La violence le dégoûte – les voleurs qui l'utilisent ne valent guère mieux que des assassins à ses yeux. La voie du Corbeau est celle des vols audacieux qui ne sont découverts que des heures après la fuite du voleur. Cette aversion pour la violence explique les sentiments ambivalents de Frère Gerardus vis-à-vis de son appartenance à la Ligue. L'union des voleurs est pour lui un article de foi mais il redoute que les pratiques violentes de sa guilde n'entraînent sa perte. Un jour, quelqu'un acceptera de traiter avec le mauvais contact et ce sera la catastrophe. Il a toujours prêché la voie du 'Rôdeur Nocturne' qui enseigne comment prendre sa part du gâteau sans se couper sur le couteau. Les Gentilshommes l'apprécient et il en a même converti quelques-uns mais la plupart continuent de préférer la voie de la facilité : une brique pour la fenêtre et une matraque pour les crânes. Il a eu des mots avec Henschmann à plusieurs reprises et beaucoup se demandent quand Adalbert se décidera à se débarrasser de ce prêtre importun.

Frère Gerardus est un excellent contact pour les adeptes de la furtivité : il peut enseigner la plupart des compétences et connaît certainement quelqu'un capable de suppléer à ses lacunes. Il s'intéresse particulièrement aux autres prêtres et initiés de Ranald et peut servir de mentor aux PJ moins expérimentés, s'ils sont dévots. C'est une excellente source de tuyaux ou d'indices sur toutes sortes de sujets – "vous seriez surpris de tout ce qu'on peut apprendre en fouinant dans les bureaux des gens". Il entretient de bonnes relations avec Trancas Quendalmanliyë et Hieronymous Deecksburg, l'artiste.

Il aide volontiers ceux qui sont poursuivis par la Ligue ou la Garde et tout particulièrement ceux qui ont refusé de commettre quelque forfait meurtrier pour les parrains de la Ligue. Il dispose à Marienburg de plusieurs caches et planques dont il fera éventuellement profiter des personnages méritants le temps que la battue s'essouffle et qu'ils puissent s'enfuir de la cité. En revanche, et quelles que soient les circonstances, il ne collaborera jamais à aucun plan qui implique de coopérer avec les autorités. Il n'est pire péché à ses yeux.



endroits qu'ils fréquentent et comptabilise précisément leurs revenus. Tout le monde ou presque peut être un indicateur et la Ligue se montre particulièrement soupçonneuse. Les nouveaux membres reçoivent un territoire bien défini et doivent y restreindre leurs activités. Mordre sur les plates-bandes d'un collègue constitue certainement aux yeux de la Ligue le pire crime qui soit.

Le nouveau membre acquitte en échange de son permis de travail un sixième de ses rentrées, que l'argent soit mal acquis ou pas. La Ligue exerce aussi un droit de préemption sur les articles particulièrement précieux ou magiques, articles qui sont réglés au personnage au dixième de leur valeur. Les personnages avides ne fraudent généralement qu'une seule fois.

Formation et services

Les personnages qui réussissent à entrer dans la Ligue trouvent à Marienburg des formations pour toutes les compétences ou carrières criminelles. Moyennant finance, il est toujours possible de s'attacher un précepteur.

La "Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler" fournit aussi un service de qualité à ceux qui ont les contacts et les fonds nécessaires. Tout le monde peut louer une brute pour un passage à tabac - pratiquement n'importe quelle taverne de la cité vous renseigne - mais pour les talents sophistiqués d'un rat d'hôtel, d'un faussaire, voire d'un assassin, mieux vaut s'adresser à la Ligue. La plupart de ces spécialistes n'acceptent d'ailleurs de travailler pour un étranger qu'une fois qu'il a reçu un visa de contrôle de la Ligue.

Depuis des siècles, une bonne part des revenus de la Ligue provient de ces contrats. Les guerres secrètes et complots infâmes qui opposent les Grandes Maisons y contribuent aussi largement. Après avoir vérifié les références d'un client (et ses agents excellent à repérer les pièges), la Ligue lui fournit tous les services qu'il peut payer, à condition bien sûr qu'ils n'aillent pas à l'encontre de ses intérêts. Celui qui prétendrait engager un assassin pour se débarrasser de Lea-Jan Cobbius se retrouverait bien sûr avec une deuxième bouche.

Forces de l'ordre

Les Coiffes Noires

La Garde de Marienburg, officiellement, l'Honorable Compagnie des Gardes et Lampistes, tire son appellation courante des caractéristiques chapeaux noirs et mous portés par ses hommes. Ceux-ci sont chargés de la protection des biens et de l'ordre public, et des enquêtes sur les crimes commis à terre. Ils exercent aussi un droit de sanction immédiate à l'encontre des délits mineurs, ivresse sur la voie publique, trouble à l'ordre public, etc. et des infractions aux réglementations des quartiers. C'est le sergent du poste de garde local qui juge le plus souvent ces affaires et les peines vont de l'amende modérée (jamais plus de 5 Gu) ou la nuit au poste, à quelques heures de pilori, voire dix coups de fouets, quand il est d'humeur particulièrement mauvaise.



> *"Où sont les flics quand on a besoin d'eux?"*
> - un marchand impérial découvrant la disparition de sa bourse

Les Coiffes Noires sont affectées aux diverses Casernes de la Garde. Il y a une Caserne dans chaque quartier reconnu de la cité, à l'exception des ghettos étrangers qui tombent sous la juridiction d'un quartier voisin. La taille de chacune dépend de la taille du quartier et de l'ambiance qui y règne. Les petits arrondissements relativement tranquilles comme Schattinham n'accueillent qu'un petit contingent, alors que le Suiddock loge la plus importante unité de gardes de la cité, dans une caserne ressemblant à un château fort. Un grand bâtiment du quartier du Palais, près de la Haute Cour, abrite le quartier général. D'une manière générale, chaque caserne s'occupe de sa propre juridiction et les Capitaines de la Garde demandent de l'aide au quartier général uniquement quand ils ont besoin d'enquêteurs spécialisés ou d'autres facilités particulières.

Les Postes de Gardes sont situés aux points clés des différents quartiers. Quatre à douze gardes peuvent être affectés à chacun d'eux suivant ce que décide leur Capitaine. Ces hommes sont censés patrouiller dans la zone qui leur est allouée, faire respecter la loi et les arrêtés locaux, et traduire les responsables des crimes plus graves devant les autorités supérieures. Dans certains endroits, les patrouilles sont épaulées par des citoyens volontaires qui renforcent les rangs de la Garde et servent de témoins impartiaux. Dans les quartiers pauvres comme le Suiddock ou les quartiers étrangers, ces volontaires sont considérés comme des traîtres et des espions, et mieux vaut qu'ils ne se promènent pas seuls près d'un canal.

Les Coiffes Noires constituent aussi le noyau de la milice de Marienburg. Une loi remontant à la ferveur patriotique soulevée par l'expulsion des Bretonniens impose à chaque quartier de fournir à la Garde un contingent d'arbalétriers volontaires en temps de crise. Mais depuis la sécession, la cité se fie surtout à ses mercenaires et à son alliance avec les Elfes, et l'entraînement militaire de la Garde est



négligé. Les exercices mensuels à l'arbalète ne sont guère plus qu'une occasion festive, une sorte de tournoi vaguement martial.

Secrétariat à la Concurrence

Cette administration, domiciliée dans le Bâtiment de l'Amirauté sur l'Île Haute Tour, chapeaute à la fois les Contrôleurs d'Impôts et la Garde du Fleuve. Elle contrôle la collecte des taxes pour la cité et fait respecter les lois portuaires - les lois qui réglementent la navigation au sein de la cité et punissent les crimes commis sur les eaux. Elle est chargée de la lutte contre la contrebande et tous les crimes perpétrés sur le port ou les canaux relèvent de sa juridiction.

La Garde du Fleuve est le bras armé du Secrétariat, le corps protecteur des collecteurs d'impôts. Elle ne manque pas de zèle mais ses Gardes sont trop peu nombreux et mal payés pour le volume de leurs responsabilités. Ils ont le droit d'arrêter les suspects de fraudes douanières dans toute la cité, encore qu'un antique amendement les astreint à ne pas s'écarter de plus de 30 mètres d'un canal. Il est arrivé que des officiers imaginatifs comprennent que cette limite puisse aussi se calculer à partir des égouts, à la fureur de leurs homologues des Coiffes Noires. Les suspects appréhendés sont détenus dans les geôles de Son Excellence le Maître du Port, dans les sous-sols du Bâtiment de l'Amirauté.

Sur demande des Collecteurs d'Impôts, la Garde du Fleuve est aussi autorisée à recouvrir par la force les taxes impayées, à saisir vaisseaux et marchandises et à vendre aux enchères les biens des mauvais payeurs. Elle peut aussi frapper d'amendes ou de prison les capitaines dont les navires gênent le trafic portuaire, voire faire détruire les bateaux concernés. (Le Directorat ne tolère pas la moindre entrave à la libre circulation des marchandises !)

Le Secrétariat peut d'ailleurs réquisitionner les Coiffes Noires à tout moment. Cette situation entretient un fort ressentiment entre les deux Gardes : les Coiffes Noires détestent en effet être associées aux si impopulaires collecteurs d'impôts, alors que la Garde du Fleuve considère ses collègues terrestres comme une bande de flemmards.

Milices privées

Entre autres privilèges, les Dix ont le droit d'entretenir une milice privée. Initialement, il s'agissait d'une mesure d'urgence destinée à lutter contre la piraterie, mais la licence est devenue permanente après la Bataille du Cap des Pirates en



2378. Les milices servent généralement à défendre les intérêts de leurs Maisons outre-mer. La Maison van de Kuypers, par exemple, entretient une flottille de douze caraques équipées pour la guerre et une compagnie de plus de 500 marines, sans compter ses navires marchands et leurs équipages, tous plus ou moins armés.

Les milices ne sont pas *officiellement* un corps de police, mais elles servent de gardes et de veilleurs de nuit dans les propriétés les plus importantes des Grandes Maisons. Elles peuvent arrêter quelqu'un en flagrant délit et le détenir jusqu'à l'arrivée de la Garde. Quand les émeutes balayent la cité, ces forces paramilitaires sont affectées à la protection des propriétés de leurs Maisons, comme pendant les désordres anti-Elfes de 2391.

La loi à Elfeville

Elfeville (Elfsgemeente) n'est techniquement qu'un quartier de Marienburg, mais se trouve gouvernée par les lois des Elfes des Mers. Le Traité d'Amitié et de Commerce spécifie en effet que tous les crimes impliquant des Elfes - même des Elfes des Bois de l'intérieur - relèvent de la juridiction du Roi Phénix d'Ulthuan représenté à Marienburg par l'Exarch de Sith Rionnasc'namishathir.

À l'instar de la Chambre Étoilée, l'Exarch a toute autorité pour juger les crimes commis par des non-Elfes à l'encontre des Elfes, et ce, quel que soit l'endroit de Marienburg où ces crimes ont été perpétrés. Le système légal des Elfes des Mers diffère de celui de Marienburg et ses subtilités ont dérouté plus d'un avocat, pour le malheur de leurs clients.

Les accusés sont déférés à la justice de l'Exarch et jugés selon les lois d'Ulthuan. Les condamnés se voient infliger des peines relativement semblables à celles qui ont cours à Marienburg : des amendes ou des coups de fouet pour les délits mineurs alors que les crimes plus sérieux, meurtre ou incendie par exemple, sont punis de mort par noyade. Les Elfes ne financent pas de prisons.

Les Gardes d'Elfeville sont appelés dans la cité les Mannikins, une corruption du terme tar-eltharin *Manniocs-quinsh* signifiant "Gardiens de la Paix". Ils ont toute autorité pour arrêter les responsables de crimes impliquant un Elfe dans la totalité des Wastelands mais, dans la pratique, ils ne sortent pas d'Elfeville - plus depuis les émeutes de 2391 provoquées par l'arrestation et l'exécution de deux hommes qui avaient tué un Elfe dans une bagarre. La plupart du temps, ils comptent sur la Garde de la Cité pour arrêter et extrader les suspects. Le Directorat tient à conserver les meilleures relations possibles avec les Elfes et ses ordres à ce sujet insistent



sur une efficacité maximum. Très souvent, le suspect est donc arrêté, traîné sur le Pont Portelfe et remis aux Mannikins en moins de quelques heures, sans qu'il ait eu la moindre chance d'appeler à l'aide.

Quand l'affaire est importante ou urgente, les Mannikins n'hésitent pas à opérer sous couverture en dehors de leur quartier. La Garde n'apprécie guère ces intrus, mais elle a reçu l'ordre de laisser faire plutôt que de risquer un incident.

Répurgateurs, chasseurs de primes et autres

Comme partout ailleurs dans le Vieux Monde, les polices officielles ne sont pas les seules à s'intéresser à la lutte contre le crime. Marienburg accueille toutes sortes de chasseurs de primes, détectives amateurs et Répurgateurs, des carrières parfaitement appropriées pour les PJ qui voudraient nettoyer la cité. Plusieurs comités de vigilance s'efforcent aussi d'épauler la loi, avec des succès divers.

La plupart des gens associent les Répurgateurs au Tribunal du Temple (qui en emploie effectivement quelques-uns) mais ces derniers n'opèrent pas aussi librement dans les Wastelands que dans le reste du Vieux Monde. Peu après la sécession, le Stadsraad a voté une loi imposant à tous les Répurgateurs de se faire enregistrer, et certaines règles de conduite concernant les procès en sorcellerie séculiers.

Ces procédures exemptes de règles sur la validité des preuves étaient en effet devenues une arme de choix dans les guerres entre Grandes Maisons. De nos jours, nombre de Répurgateurs pourchassent clandestinement leurs proies et refusent de se plier à une loi insipide qui a d'évidence été imaginée par des suppôts du Chaos.

Les Chevaliers de la Pureté constituent sans aucun doute la plus importante des organisations para-légales. Sous le masque d'une organisation charitable, ce groupe réunit des hommes bien décidés à faire eux-mêmes respecter la loi. Les Chevaliers, d'après les rumeurs des adorateurs de Solkan le Sans-Merci, ont infiltré l'appareil judiciaire où ils font appliquer la lettre de la loi sans souffrir d'exception. Ils organisent aussi des raids dans tous les quartiers de la cité, jusque dans l'élégant quartier Goudberg, contre les criminels et les mutants. Les taudis du sinistre Doodkanaal sont une de leurs cibles favorites et la Garde n'est que trop heureuse de leur abandonner cet enfer, même si elle déplore officiellement leurs exactions.

La justice

Les personnages joueurs, un jour ou l'autre, finiront immanquablement par avoir des problèmes avec les représentants de la loi. Rien n'est plus certain dans le Vieux Monde. Ils seront poursuivis en dommages et intérêts ("Comment ça, je dois prouver que c'est une arnaqueuse ? Elle a volé toutes les preuves !) ou au pénal ("Mais Votre Honneur ! C'était un nécromancien ! Sa boutique de jouets n'était qu'une couverture !"). Dans tous les cas, et quels que soient les articles de loi pertinents, la procédure reste la même. Les affaires civiles et criminelles sont d'ailleurs jugées par les mêmes tribunaux.

Les personnages contrevenants risquent d'être arrêtés par une des diverses forces de police de Marienburg - par plusieurs à la fois dans certains cas ! Les PJ qui sont l'objet d'un procès civil reçoivent une convocation. S'ils ne se présentent pas au tribunal en temps et heure, la cour ordonne sur-le-champ leur arrestation pour outrage.



Il existe, de plus, toutes sortes de tribunaux spécialisés, des tribunaux censés permettre aux diverses administrations et représentants de la cité de faire respecter les lois auxquelles ils s'intéressent au premier chef. Ces cours offrent parfois un soutien bien utile au reste de l'appareil judiciaire mais, le plus souvent, elles ne servent qu'à susciter d'infinies querelles de juridictions. Un avocat astucieux peut enterrer une affaire pendant des mois et des années s'il sait tirer parti de ces rivalités. C'est ainsi que certains cas traînent depuis des décennies.



Les cours civiles et pénales

Les cours pénales de Marienburg - depuis les audiences de sergents de la Garde et Assises de Quartier à la Haute Cour du quartier du Palais - jugent de toutes les offenses contre la loi et les arrêtés locaux. Cela représente un vaste éventail de délits, de l'ivresse sur la voie publique au meurtre, et c'est la gravité de l'accusation qui détermine la cour appropriée.

Les délits courants, vandalisme, tapage nocturne, etc. et les violations des arrêtés locaux sont directement jugés par le Garde qui les constate, ou au Poste de Garde le plus proche suivant la liberté d'action que le sergent de poste accorde à ses hommes. La Garde dispose d'une certaine latitude de jugement et les peines qu'elle peut infliger vont de l'amende (jamais plus de 5 Gu) à dix coups de fouet en passant par quelques heures de pilori ou une nuit de geôle.



Comme on peut s'y attendre, l'humeur du Garde concerné et le statut social de l'accusé jouent un rôle important dans toute la procédure : décision d'arrestation, détermination du verdict et de la peine. Seul le plus fanatique des Sergents de Garde verra un inconvénient à ce que Crispijn van Haagen se soulage sur les marches d'une auberge. À l'autre extrémité de l'échelle, un batelier tiléen bien connu dans les postes de garde risque de tâter du fouet rien que pour avoir chanté faux à trois heures du matin.

Les audiences du sergent sont sans appel, mais les condamnés outragés peuvent toujours se plaindre à la Caserne locale et demander une révision par le Capitaine. À moins que le plaignant ne dispose vraiment d'excellentes relations, ce type de plainte tend à se perdre dans la paperasse.



Les délits plus graves sont jugés à l'intérieur même des Casernes, devant les Assises de Quartier. Les magistrats de moindre rang y sont assignés et il leur revient de se prononcer sur les affaires de coups et blessures ou d'atteinte aux biens tant que les sommes concernées restent inférieures à 500 Gu. L'accusé est détenu dans un des postes de garde ou à la caserne même en attendant que les témoins soient interrogés et les preuves réunies. Marienburg ne reconnaît aucun *habeas corpus*, mais les mises en liberté sous caution constituent une tradition bien établie et ne sont refusées que lorsqu'il est probable que l'accusé cherchera à s'enfuir. Les accusés ont droit à un avocat et les procès d'Assises de Quartier ont généralement lieu dans les deux semaines qui suivent l'arrestation.

Les Magistrats d'Assises peuvent condamner l'accusé à une amende ne dépassant pas 500 Gu, à 30 jours d'emprisonnement dans la caserne ou à trente coups de fouet. (Le marquage au fer rouge n'a pas disparu des textes de loi mais seuls les juges les plus féroces y ont recours.) Si les preuves et témoignages le justifient, le président de la cour peut éventuellement aggraver l'accusation et envoyer l'accusé devant la Haute Cour.

La catégorie des crimes les plus sérieux comprend les violences ayant entraîné des mutilations ou autres handicaps permanents, l'incendie volontaire, le viol, le meurtre, l'enlèvement, les atteintes aux biens pour un montant supérieur à 500 Gu, les faux en écriture et la fraude. Marienburg vit du négoce et de la confiance des négociants et la Bourse d'Import-Export, qui contrôle le Directorat, a veillé à ce que la plupart des délits commerciaux entrent dans cette catégorie. L'influence de cette organisation peut d'ailleurs se mesurer à la gravité des peines, des peines réellement décourageantes.

Les accusés sont normalement déférés devant une des Cours d'Assises où un Magistrat doit confirmer l'accusation avant de les envoyer devant la Haute Cour. L'accusé est alors emmené dans les Tombes, un vaste ensemble de cachots humides sous la Haute Cour où il attendra son procès. Il n'est pas permis de se défendre soi-même devant la Haute Cour (la Ligue des Plaideurs y a veillé) et les accusés qui n'ont pas d'avocat sont automatiquement condamnés. Les cultes de Shallya et de Véréna fournissent quelquefois des avocats aux accusés dans le besoin, mais la demande dépasse largement la capacité de leurs budgets. Si un PJ se retrouve au cachot sans la moindre possibilité d'obtenir un avocat, vous avez la possibilité de lui en fournir un moyennant 1 Point de Destin. Il pourra s'agir d'un acte de charité ou d'un débutant acceptant de n'être payé qu'en cas de succès.

Chaque chambre de la Haute Cour (le bâtiment en abrite quatre) est dirigée par un banc de trois juges, des magistrats de rang supérieur, l'un d'entre eux assumant les responsabilités de Président de la Cour. Tous trois jouent un rôle actif dans la procédure et n'hésitent pas à commenter les débats ou à poser des questions. Les verdicts sont décidés à la majorité et les peines sont entièrement à la discrétion de la cour : lourdes amendes, emprisonnement de durée variable, confiscation des biens, travaux forcés (à l'entretien des canaux et des digues, le plus souvent), esclavage pour dettes, mutilation et même la mort.

Ceux qui sont condamnés à la prison reçoivent toujours au moins les un an et un jour qui conditionnent un séjour à l'Île Rijker (voir p. 131). Les condamnés peuvent théoriquement faire appel du verdict et de la sentence devant le Staadtholder et le Directorat, mais ils doivent pour cela obtenir la permission de la Cour. Celle-ci est rarement accordée.

Les procès au civil suivent une procédure semblable et la cour compétente est définie en fonction des sommes en jeu. Les punitions corporelles sont rares, les tribunaux préférant accorder des dommages et intérêts au parti vainqueur. Les condamnés qui ne paient pas leurs amendes ou dommages et intérêts se rendent coupables d'outrage à la cour, un délit grave.

Les tribunaux des guildes

À Marienburg, les innombrables guildes sont (en théorie) chargées de faire respecter par leurs membres les réglementations professionnelles. Le Stadsraad leur a accordé divers pouvoirs coercitifs à cet effet. La Guilde des Marchands (un avatar de fait de la Bourse d'Import-Export) est, par exemple, chargée d'édicter toutes les lois



commerciales de la cité et d'arbitrer tous les conflits commerciaux, ce qui lui confère un important pouvoir sur les autres guildes au cas où celles-ci choisiraient d'exercer pleinement leur autorité.

Les tribunaux des guildes peuvent infliger des amendes, suspendre leurs membres, voire les exclure définitivement. La cour de la Bourse d'Import-Export est, de plus, compétente dans toutes les affaires liées au commerce et peut infliger des peines d'amendes, de confiscation ou même d'emprisonnement. Les sentences d'emprisonnement peuvent être réexaminées par la Haute Cour, mais ce n'est généralement qu'une formalité.

Handelsrechtbank

Situés dans la partie la plus active du port, les Handelsrechtbanken sont des tribunaux de commerce présidés par des arbitres nommés par la Bourse. À Marienburg, le commerce est une chose trop importante pour risquer de l'étouffer sous des arguties juridiques sans fin. Ces tribunaux ont donc reçu l'autorité et les moyens d'examiner les conflits sans délai et de rendre des jugements immédiats. Les affaires traitées concernent le plus souvent la valeur douanière d'une cargaison ou la validité d'un contrat. Les autres délits commerciaux sont renvoyés devant le tribunal de la Bourse ou, si nécessaire, devant la Haute Cour. Les condamnés peuvent contester l'arbitrage du Handelsrechtbank en engageant une procédure civile classique, mais le jugement du tribunal commercial est immédiatement applicable.

Cour de l'Amirauté

Ce tribunal se trouve dans le Bâtiment de l'Amirauté sur l'Île Haute Tour. Il examine toutes les affaires de violation des lois portuaires, contrebande, piraterie et tous les crimes qui relèveraient normalement des Assises et de la Haute Cour s'ils n'avaient été commis sur l'eau. Il privilégie, comme les Handelsrechtbanken, vitesse et efficacité.

La Cour de l'Amirauté peut condamner les accusés à des peines d'amende, de confiscation, de fouet, d'emprisonnement, voire de mort par pendaison (généralement réservée aux pirates ou aux mutins de basse extraction). Il existe bien un droit d'appel devant la Haute Cour, mais celle-ci ne tient guère à remettre en question les décisions de Son Excellence le Maître du Port.

Tribunal des Temples (la Chambre Étoilée)

Les affaires religieuses relèvent du Tribunal des Temples, qui doit son surnom de Chambre Étoilée à la mosaïque de ciel nocturne ornant son plafond. C'est un bâtiment sinistre, bâti de pierres sombres et décoré de gargouilles hideuses. Il est gardé en permanence par une escouade de templiers détachés du Temple de Manaan. Situé dans le Tempelwijk, il abrite aussi la principale bibliothèque de droit canon de Marienburg, même si chaque culte conserve des exemplaires des textes de lois les concernant. Comme tant d'autres lois de Marienburg, les lois canons se sont accumulées siècle après siècle jusqu'à former une masse inextricable d'injonctions parfois contradictoires que seul un juriste compétent peut espérer interpréter.

Tous les crimes en rapport avec la doctrine religieuse, les propriétés et les serviteurs des temples relèvent de ce tribunal et tous les prêtres et les templiers peuvent effectuer des arrestations en son nom. Un prêtre accusé d'un crime séculier peut exiger d'être jugé devant le Tribunal des Temples. Les laïcs accusés d'un crime contre les cultes, d'avoir attaqué un prêtre, par exemple, tombent automatiquement sous la juridiction de la Chambre Étoilée.

Les procès sont publics et dirigés par un banc de trois juges. Deux d'entre eux sont tirés au sort parmi les prêtres assignés au tribunal par leur culte. Le troisième, le président de la cour, est toujours issu du culte partie prenante à l'affaire. Les condamnés reçoivent une amende ou le fouet pour les fautes mineures et peuvent être emprisonnés sur l'Île Rijker si l'affaire est plus grave.

Les offenses contre les dogmes religieux, comme l'hérésie, l'apostasie (l'adoration des dieux interdits ou la fréquentation des démons et mutants) et la nécromancie, sont jugées à huis clos et aux chandelles dans une salle située dans les sous-sols du bâtiment. Les accusés n'ont pas le droit de convoquer des témoins en leur faveur, ni d'avoir d'autre avocat que celui désigné par la cour. Il n'est donc pas rare d'entendre l'avocat de la défense désigner son client par l'étiquette "cet hérétique" ou "ce suppôt du chaos". Le tribunal conclut le plus souvent à la culpabilité de l'accusé, lequel n'a plus qu'à se demander si son exécution sera publique ou secrète, et s'il sera brûlé (toujours un gros succès populaire), traîné sous un navire, pendu ou emmuré vif. La plupart des exécutions sont publiques afin d'encourager la vertu, mais certains crimes sont jugés si monstrueux que la cour préfère les garder secrets.

Conduite d'un procès

La mise en scène d'un procès peut être aussi simple ou complexe que vous le désirez, mais gardez à l'esprit que la position du MJ reste ardue, quoi qu'il arrive. La complexité de Marienburg n'est pas seule en cause ; en tant qu'arbitre, vous allez devoir jouer et le juge et l'accusateur tout en sachant exactement ce qui s'est passé ! Les procédures décrites ci-dessous devraient malgré tout vous permettre de conduire vos procès en toute sérénité. Un gros travail d'improvisation reste cependant à votre charge, un travail dont l'importance dépendra du niveau de réalisme et de détail que vous avez choisi.

Procédure générale

La procédure reste à peu près identique au pénal et au civil, ainsi que dans les différents tribunaux de Marienburg. Une ou plusieurs personnes sont accusées de quelque chose et doivent prouver leur innocence. (À Marienburg comme dans l'Empire, l'accusé est présumé coupable jusqu'à preuve de son innocence.)

Les deux parties d'une affaire civile sont généralement représentées par des avocats. Dans un procès au pénal l'accusateur est un procureur payé par le gouvernement. Devant les Assises de Quartier, plaignants et accusés sont autorisés à défendre eux-mêmes leurs points de vue, mais les magistrats (qui appartiennent bien souvent à la Ligue des Plaideurs) traitent généralement fort mal les amateurs.

Dans tous les cas, l'accusation (ou le plaignant dans un procès civil) présente son dossier dans un discours introductoire puis appelle ses témoins. Ces derniers répondent aux questions de l'accusation avant que la défense ait le droit de les questionner à son tour. À tout moment, les juges peuvent poser leurs propres questions ou signifier leurs objections. Certains se montrent parfois franchement féroces quand ils jugent que l'intervenant fait perdre son temps à la cour !

Une fois que le représentant de l'accusation ou du plaignant a fini d'interroger ses témoins, il résume ses arguments et c'est au tour de la défense (excepté dans la Chambre Étoilée) d'appeler ses témoins à la barre. Chacun est d'abord questionné par le défenseur puis contre-interrogé par le procureur ou l'avocat du plaignant. La défense n'a le droit de rappeler des témoins de l'accusation que si elle veut les interroger sur des faits n'ayant été découverts qu'après leur précédent interrogatoire.

La défense résume ensuite ses arguments ; l'accusation présente une synthèse contraire ; et c'est enfin à la cour de rappeler les faits, de rendre son verdict et de prononcer le cas échéant sa sentence. Les peines d'emprisonnement sont toujours effectives immédiatement, même quand un appel est en cours. Les sentences de mort ou de mutilation ne

> *"Votre Honneur ! C'est un coup monté !"*
> – dernières paroles très courues



En conséquences nous déclarons l'accusé...

L'accusé a déjà été condamné	-10 par condamnation
Pas d'avocat	-30
Le PJ a obtenu la compétence *Droit* à Marienburg	+20
Le PJ a obtenu la compétence *Droit* quelque part ailleurs	+10
Tribunal des Elfes des Mers	-30 (-10 si l'Humain a été formé au Droit d'Ulthuan)
Tribunal "spécialisé" : (Tribunal des Temples, d'une guilde, etc.)	-20 (à moins que le PJ ou l'avocat n'ait été formé à la réglementation pertinente)
Le PJ utilise la Compétence *Baratin*	-5
Le PJ utilise la compétence *Étiquette*	+10
Efficacité de l'avocat	+**Int**/2 (de l'avocat)
Classe sociale du PJ - A/B/C/D (voir le *Nouvel Apocryphe*, p. 18)	+20/+10/-10/-20
Classe sociale du plaignant/victime - A/B/C/D	-20/-10/+10/+20
Preuves à l'encontre du PJ :	
aveux	-40
pris sur le fait	-30
témoins	-15
faisceau d'indices	-5
Jeu de rôle (optionnel)	de +30 à -30 suivant la qualité
Procès en Appel : (tous les autres modificateurs s'appliquent, mais le statut social de la partie qui fait appel compte double)	-10

sont exécutées qu'après deux semaines (une seule au Tribunal des Temples) afin qu'un appel puisse suivre son cours. Les condamnés à mort attendent leur exécution dans une cellule de l'Île Rijker qui leur offre une excellente vue sur le gibet.

Détermination du verdict

La conduite d'un procès va dépendre du volume de préparations que vous jugez acceptable, du genre de jeu de rôle que vous appréciez, vous et vos joueurs, et des besoins de votre campagne. Les guerriers à tous crins qui veulent reprendre aussi vite que possible leur quête de la Mine du Wastelandais Perdu n'apprécieront sans doute pas un procès trop détaillé.

D'un autre côté, ceux qui aiment l'enquête ou l'interprétation de personnages préféreront peut-être jouer toute la procédure. Les joueurs peuvent, par exemple, interpréter les avocats et enquêteurs des deux parties, de même que le petit personnel de la cour et les témoins. Vous pouvez même décider d'inviter quelques amis supplémentaires pour qu'ils jouent certains PNJ, voire les juges.

Quelques facteurs importants dans la détermination du verdict sont réunis ci-dessous. Vous pouvez les considérer comme de simples aides à la décision ou comme les modificateurs d'un jet décisif. Dans ce dernier cas, le jet s'effectue sous la **Soc** de l'accusé ou sous la plus forte **Soc** si les PJ sont jugés en bloc. Un résultat inférieur ou égal à la **Soc** modifiée se traduit par un "non coupable", un résultat supérieur par une condamnation.





"L'adoration des Dieux est pour le Wastelandais, comme tout le reste dans sa vie, une entreprise dont il espère bien tirer bénéfice. C'est une attitude quasiment blasphématoire."
– un Prêtre de Sigmar désapprobateur

"Cette cité a été construite sur le dos de l'homme du commun. Ne serait-il pas temps de s'occuper de lui et de ses enfants plutôt que de construire un autre palais ?"
– une prêtresse de Shallya

"Marienburg est l'essieu du Monde – brisez-le et l'Empire s'écroule aussitôt."
– un Prêtre de Tzeentch

Religion et vie religieuse

La religion est un élément de la vie quotidienne à Marienburg qui imprègne presque tout ce que pensent, disent ou font les Marienbourgeois. La présence des dieux se voit partout : quand une prêtresse guérit un enfant mourant, c'est que Shallya a entendu ses prières; quand un navire transportant un être cher regagne le port sans incident, c'est qu'il a bénéficié de la protection de Manaan ; et quand un marchand gagne une petite fortune en une seule affaire, c'est qu'il a la faveur d'Hændryk. Chacun des actes des Marienbourgeois s'accompagne de petits rituels presque inconscients destinés à leur assurer la faveur d'un dieu. Un négociant crache dans ses paumes avant de donner la poignée de main qui entérine un marché afin de proclamer à Ranald 'le Répartisseur' que son affaire est propre. Quand une mère enferme dans un sac la première dent perdue par son enfant et le suspend au lit de celui-ci, c'est pour rappeler à Mórr qu'il n'est qu'un innocent et supplier le dieu de lui accorder sa protection.

La religion organisée et le culte formel comptent aussi beaucoup pour les Marienbourgeois. Le recensement de 2500 C.I. a comptabilisé 157 "lieux de culte" reconnus, depuis les grands temples et les cathédrales de Tempelwijk jusqu'aux minuscules chapelles et sanctuaires qui se cachent aux bords de canaux de traverse presque oubliés de tous. Et il y a encore beaucoup plus d'autels privés dans les maisons, les commerces, les administrations, les bateaux, les guildes, etc.

Les Wastelandais ne sont pas pour autant des religieux fanatiques. Leur attitude envers les dieux est empreinte de ce même pragmatisme qui gouverne leur vie. Le Grand Prêtre d'Hændryk a parlé un jour de "commerce religieux – je donne aux dieux mon adoration et reçois en échange ce dont j'ai besoin. Tout le monde y gagne". Comme les autres habitants du Vieux Monde, ils adressent leurs prières au dieu le plus approprié aux circonstances.

Un avocat qui se rend au tribunal s'arrêtera par exemple à un oratoire de Véréna, mais jamais à une chapelle de Mórr (à moins que l'affaire de son client ne se présente vraiment très mal). Un docker qui attaque une partie de dés à la Perche du Pélican adressera une petite prière rapide à Ranald, pas à Shallya. Un Marienbourgeois peut très bien avoir une divinité favorite, mais les dévotions exclusives sont rares et plutôt réservées aux saints et autres fanatiques. Même les prêtres ne s'interdisent pas l'adoration des autres dieux et officient parfois dans un temple ami quand aucun prêtre de ce culte n'est disponible.

Le calendrier comprend une foule de fêtes religieuses plus ou moins importantes et les processions en l'honneur du saint ou du divin patron d'une guilde ou autre organisation constituent un spectacle courant. Les dieux du Vieux Monde ne sont d'ailleurs pas les seuls ainsi honorés. Marienburg accueille des communautés venues d'Arabie, Nippon, Cathay et Ind. Leurs dieux n'ont pas été laissés en arrière et les célébrations publiques de ces cultes contribuent au parfum exotique de la vie quotidienne de la cité. Il n'est pas inhabituel, par exemple, de dépasser une procession solennelle de pénitents shallyains et d'être arrêté au coin de rue suivant par un défilé de moines indiques en robes rouges chantant et bondissant. Nombre de Marienbourgeois considèrent ce pot pourri religieux comme un signe de vitalité.

Pas tous, cependant. La Chambre Étoilée et les Répurgateurs surveillent les cultes étrangers à la recherche d'indices chaotiques, et nombre de factions religieuses réclament des campagnes de conversions, pacifiques ou non. Dans les classes laborieuses et pauvres, il existe un ressentiment plus ou moins général contre les étrangers – même ceux du Vieux Monde – qui viennent "voler le travail des vrais Marienbourgeois". Les cultes et les églises sont les



cibles privilégiées de l'ire populaire et souffrent trop souvent d'actes de violence et vandalisme. Les membres de la Guilde des Débardeurs et Charretiers ont d'ailleurs été accusés de l'incendie d'un certain nombre d'oratoires d'Elfeville, des attentats récents que la rumeur publique explique bien sûr par la rage que soulèvent les pratiques des Elfes des Mers en matière de chargement-déchargement de leurs navires.

Les cultes principaux

Parmi tous les cultes et sectes de Marienburg, cinq se détachent sans conteste par leur importance : les Églises de Manaan, Hændryk, Véréna, Shallya et Ranald. À eux cinq, ils dominent la vie religieuse de la cité même si le culte de Ranald, pas toujours très apprécié des autorités, fonctionne de manière semi-clandestine.

Manaan, Dieu des Mers et de la Vie Marine

Dans l'esprit de nombreux habitants du Vieux Monde, Manaan et Marienburg sont aussi liés que peuvent l'être des époux dévoués - on n'imagine jamais l'un sans l'autre. Le plus grand temple du culte se trouve à Marienburg et la prospérité toujours renouvelée de la cité démontre bien la faveur éternelle du Roi des Mers. Tant que la cité renoncera aux conquêtes terrestres pour se consacrer aux mers et aux fleuves (contrôlés par son père Taal à travers l'avatar Karog), Manaan sera toujours là pour la protéger. Les prêtres ne manquent jamais de rappeler la chose dans chacun de leur sermon du Jour des Dieux et les initiés des écoles des temples la gravent sans répit dans la tête des enfants. La Grande Cathédrale de Marienburg s'enrichit des trésors et artefacts offerts par des générations de marins wastelandais, désireux de prouver leur reconnaissance à leur divin patron. (Pour plus de détails sur la Grande Cathédrale de Manaan, voir p. 96.)

Les prêtres de Manaan ont de quoi s'occuper toute l'année. Les prêtres de moindre rang sont chargés de l'inspection des chantiers navals de la cité, de la bénédiction des nouveaux navires à leur baptême et du service dans les dizaines de petites églises de la cité. Le clergé de haut rang veille surtout à soutenir les positions de l'Archiprêtre Wouter Berkhout au Directorat. Comme chef du culte de Manaan, il a la préséance sur les autres représentants religieux au Directorat et l'on pourrait s'attendre à ce qu'il influence prioritairement leur vote. Mais cet homme ambitieux de 52 ans est régulièrement vaincu par Jaan van de Kuypers sur le champ de bataille politique et toutes ses tentatives pour accroître le rôle de son culte au gouvernement ont jusqu'ici échoué. Son aveuglement en matière de diplomatie l'a fait surnommer par certains de ses collègues "Doigts de sardine", un surnom qu'ils n'utilisent bien sûr jamais en sa présence.

Diverses fêtes à travers l'année célèbrent les événements et les saints les plus importants dans l'histoire du culte. Les deux principales sont le Serment de Manaan et les Jours du Souvenir, qui durent chacune trois jours et s'achèvent respectivement lors des équinoxes de printemps et d'automne. La première ouvre officiellement la saison du

"Manaan, nous avons un contrat."
- prière d'un capitaine wastelandais



commerce et le début des eaux calmes. Deux jours de bals et courses de bateaux, dont la fameuse régate de Marienburg, précèdent la Grand Messe de la Cathédrale de Manaan. Après cela, tous les bâtiments de Marienburg en état de prendre la mer rejoignent en une brillante parade la caravelle de l'Archiprêtre, ancrée au-delà de l'Île Rijker, afin de recevoir sa bénédiction. Pendant toute la parade, les prêtres inférieurs récitent sous la conduite du Staadtholder le Serment, le contrat entre la cité et son dieu.

Les Jours du Souvenir sont une sombre célébration ; ils marquent la fin de la saison du commerce et le début de l'hiver et des tempêtes dans la Mer des Griffes. Les Marienbourgeois, qui ont presque tous perdu un ami ou un parent en mer, se réunissent autour des feux des auberges, des maisons privées ou des maisons des guildes pour partager une bière et le souvenir de ceux qui ne sont pas revenus. Les prêtres de Manaan veillent traditionnellement au bout de la Grande Jetée de Manaanshaven et guettent ceux qui ne rentreront jamais. Quand le soleil se couche le troisième jour, toute activité doit avoir cessé pour ne reprendre qu'au matin. Même les voleurs craignent d'enfreindre ce rite ; sortir cette nuit-là est un affront au Seigneur des Mers.

Hændryk, dieu des marchands, de la prospérité et du commerce

Marienburg est la cité capitale du culte d'Hændryk dans le Vieux Monde, comme peut-être dans le monde entier. Le plus grand temple du Seigneur du Commerce et de la Prospérité se trouve ici, dans les Wastelands, et ses deux rivaux (à Miragliano et à Magritta) n'en sont que de pâles imitations. Ailleurs, comme à Bögenhafen dans l'Empire (où le dieu est appelé Händrich), les temples d'Hændryk sont tenus par des diacres laïques choisis parmi les marchands les plus prospères.

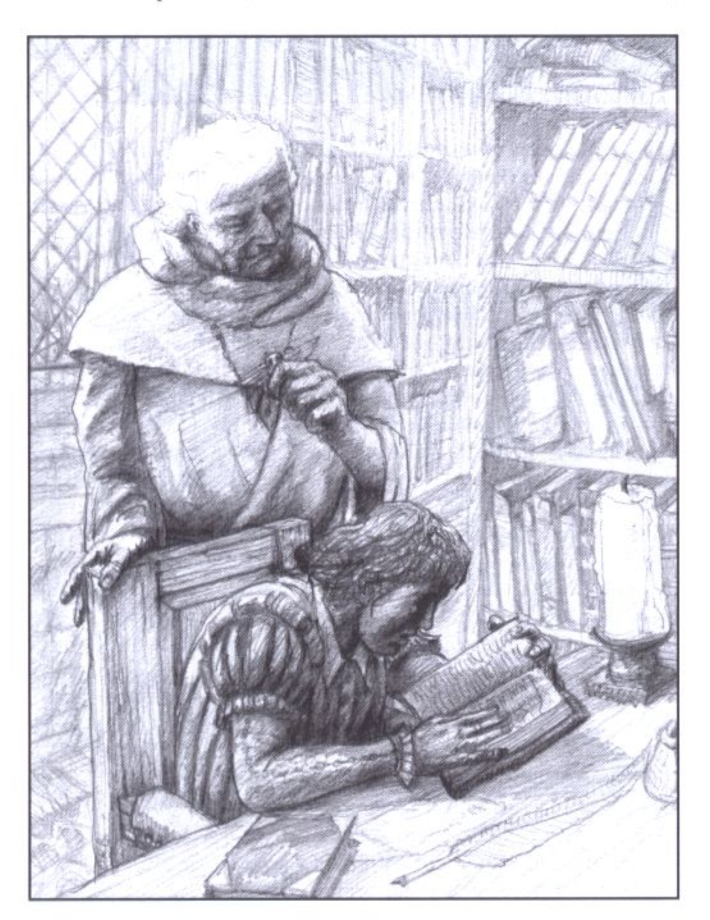
Malgré sa base réduite, le culte d'Hændryk est le deuxième de la cité en importance, immédiatement derrière celui de Manaan, car il gouverne la raison d'être de Marienburg : les mouvements de l'argent. Son Grand Prêtre, Simon Goudenkruin, est bien sûr un Directeur mais aussi le seul prêtre à disposer d'un siège au Conseil de la Bourse. Les moindres prêtres servent de témoins pour les contrats, d'arbitres dans les conflits commerciaux, de prêteurs d'argent et de conseillers financiers. Ils perçoivent systématiquement des honoraires, bien entendu.

Le culte suit de très près les affaires des négociants de la cité, pour des raisons spirituelles bien sûr, mais aussi parce que nombre de familles marchandes choisissent la prêtrise pour leurs cadets. De ces liens familiaux et de leurs devoirs de conseillers financiers, les prêtres d'Hændryk retirent quantité de secrets commerciaux ou autres. La discrétion et la confidentialité sont donc devenues les vertus cardinales du culte et ses prêtres sont appréciés en tant qu'intermédiaires et messagers sûrs.

Ce sont les classes moyennes ou supérieures qui constituent principalement la clientèle du culte à Marienburg, car il enseigne que la prospérité est la juste récompense d'une vie droite. Hændryk bénit les vertueux en leur accordant le succès en ce monde. Si vous êtes pauvre, c'est que vous avez dû faire quelque chose pour le mériter - la pauvreté traduit nécessairement quelque turpitude morale. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que le culte ne soit guère présent dans les quartiers les plus pauvres comme le Suiddock.

Ces dernières années, les éléments les plus conservateurs au plan moral de la cité se sont quelque peu détournés de ce culte qui trahit désormais une soif de richesse inextinguible. Simon Goudenkruin s'est ouvertement allié à Jaan van de Kuypers et le culte profite grandement de cette alliance. Plus choquant encore, l'Église vend maintenant ses postes et ses positions au plus offrant. La doctrine soutenue par Goudenkruin prétend que, puisque la richesse est une vertu, le culte doit choisir ses prêtres parmi les vertueux et s'enrichir par la même occasion. Certains considèrent en fait cette doctrine comme une hérésie : la "Simonie".

Pour plus d'informations sur le culte d'Hændryk, voir l'Appendice Un, p. 148.



Véréna, Déesse de la Sagesse et de la Justice

La puissance du culte de Véréna ne provient pas des services qu'il peut négocier ou des navires et entrepôts qu'il possède - même s'il est décemment pourvu sur ces deux plans - mais de ses connaissances et de son influence sur le système légal wastelandais. Sous la direction du Grand Prêtre, et Directeur, Leontine Tolenaar, le culte s'est approprié un rôle subtil mais important dans la vie de la cité. Il influence l'éducation à tous les niveaux et enrichit ses trésors de connaissances en finançant toutes sortes de voyages d'exploration à travers le monde.

Les Wastelandais estiment le savoir, mais l'éducation publique n'existe pas à Marienburg. Un enfant ne peut apprendre qu'auprès d'un parent éduqué ou d'un précepteur, ou en groupe, dans la maison d'un érudit ou dans une des écoles dirigées par l'Église. Les précepteurs emportent la préférence des plus riches et les plus diplômés sont recherchés autant comme un signe extérieur de richesse que pour leurs talents d'éducateur. Les étudiants prometteurs peuvent ensuite passer les examens d'entrée au Collège de Navigation et Magie Maritime du Baron Henryk, l'université marienbourgeoise renommée dans le monde entier (voir p. 97).

"La clé de la sagesse à Marienburg, et la première leçon que tu dois apprendre ma fille, est que tout a un prix."
– une prêtresse de Véréna à son initiée

Les doctrines du culte de Véréna modèlent tout le système éducatif des Wastelands. Les enseignants séculiers doivent obtenir un diplôme auprès du Collège Henryk avant de pouvoir exercer légalement dans les Wastelands et chacune des facultés du Collège accueille un prêtre de



Véréna qui vérifie la qualité des enseignements et guette le moindre indice d'hérésie. Un prêtre de Véréna de plus haut rang, Julius ter Meulen, dirige d'ailleurs la bibliothèque universitaire. Chargé d'entretenir et accroître les collections, il surveille aussi ceux qui pourraient se laisser entraîner par leurs recherches en terrain interdit et dénonce, le cas échéant, leurs activités à la Chambre Étoilée.

Les Vérénans sont fort actifs en ce nouvel Âge des Découvertes et soutiennent nombre d'expéditions vers les terres récemment découvertes ou redécouvertes. Des PJ qui tombent sur une bonne idée peuvent très bien obtenir le soutien du temple, son financement, voire un navire, en échange d'un examen prioritaire de leurs découvertes. La réussite d'une semblable aventure pourrait leur ouvrir les portes des sphères supérieures de Marienburg, à travers, par exemple, une série de conférences pour la Société Géographique des Wastelands ou d'autres sociétés savantes.

Le culte de Véréna encourage le savoir, l'érudition et les découvertes, mais il entretient tout de même quelques préjugés restrictifs en ce qui concerne la dissémination des connaissances, même dans Marienburg la libérale. Certains renseignements sont bien trop dangereux pour sortir des cercles les plus surveillés du culte. Une collection particulière est donc conservée dans le Grand Temple, une bibliothèque réservée accessible uniquement aux favoris de la hiérarchie (ou à des personnes extraordinairement influentes). Toutes sortes de rumeurs circulent sur les terribles connaissances qu'elle renferme - ouvrages et artefacts blasphématoires qui contiendraient les secrets du Chaos ou qui remonteraient aux temps précédant l'Homme, qui certainement n'offrent de sécurité que sous clé. Aucune preuve n'a jamais été rendue publique, mais certains contes prétendent que parfois des articles hérétiques sont volés par des agents du culte et que leurs propriétaires sont alors kidnappés avant d'être embrigadés de force dans un ordre secret qui s'assure de leur silence.

Shallya, Déesse de la Pitié et de la Guérison

Shallya est une déesse populaire à Marienburg. Les pauvres et les classes laborieuses s'en remettent par leurs prières à ses pouvoirs de guérison quand les médecins sont impuissants - ou hors de prix. Les riches soulagent leur conscience par des dons à ses organisations charitables ou en travaillant bénévolement pour celles-ci… où ils se font encore plus souvent remplacer par leurs serviteurs. Les dirigeants de la cité apprécient ce culte qui prêche la paix et l'acceptation de son sort, apaisant ainsi les fureurs inconstantes des classes inférieures.

Comme les Grands Prêtres de Manaan, Véréna et Hændryk, la Grande Prêtresse de Shallya est Directeur. Sœur Anneloes van de Maarel représente le menu peuple au Directorat et elle veille sans relâche à ce qu'il ne soit pas oublié par celui-ci. Chaque fois qu'un nouvel impôt est voté, par exemple, elle fait le nécessaire pour qu'une partie de l'argent récolté soit attribuée aux œuvres de son culte en faveur des malades et des pauvres. C'est sur ses instances que le Stadsraad a accepté de financer quelques soupes populaires dans les quartiers les plus misérables, une mesure qui équivalait pour ses collègues du Directorat à de l'argent jeté dans les marais.

Malgré toutes ses bonnes œuvres, le culte n'a guère d'influence sur les élites dirigeantes et leurs donations ne couvrent jamais les besoins. Un scandale a récemment déconsidéré le culte aux yeux des autres Églises : une prêtresse hérétique prétendait étendre le devoir de charité aux mutants. Elle a depuis pris la fuite et l'on présume même qu'elle est morte, mais il s'agissait d'une protégée de la Grande Prêtresse et c'est le culte en entier qui se trouve en butte aux suspicions. Tant que la cité continuera de croître et de prospérer, Sœur van de Maarel ne sera qu'une voix de compassion isolée dans le tumulte du commerce.



À la consternation des autres temples et de leurs mécènes, le Culte de Shallya gère un hospice dans une annexe de sa cathédrale du quartier Tempelwijk. Ses raisons sont logiques : les malades ont bien souvent besoin d'un miracle et où le trouver si ce n'est près de l'autel de la Dame Blanche? Ceux qui sont riches et en bonne santé n'apprécient guère la vue des lépreux et autres misérables, mais cela n'intéresse pas les Shallyans. "Qu'ils vous rappellent chaque jour quelle charité leur a montré Shallya" répondent souvent les prêtres à ce types de plaintes.

Le Culte de Shallya s'occupe aussi d'Heiligdom, un monastère et asile de Kruiersmuur, près du Doodkanaal fétide (voir p. 121). Dirigé par l'Ordre de la Colombe de la Paix, une congrégation particulière du culte de Shallya, cette institution sert un double dessein : c'est une retraite pour ceux qui ont entendu l'appel de la religion et souhaitent s'isoler du brouhaha du monde extérieur, et c'est aussi un foyer pour les fous, pour ceux qui ont perdu l'esprit et ne peuvent plus participer sans risque à la vie de la société. Ces derniers sont internés ici par leur famille ou d'autres bienfaiteurs acceptant de payer une pension annuelle pour leur entretien. Les prêtres et prêtresses qui travaillent ici consacrent leur vie à des patients particulièrement difficiles. Nombreux sont ceux qui admirent leurs efforts, mais bien rares sont ceux qui s'aventurent dans ce voisinage en déliquescence pour sonner au portail noirci par le temps et venir offrir leur aide malgré les hurlements des fous qui résonnent à l'intérieur. Heiligdom n'est d'ailleurs pas exempt de critiques : certains prétendent que Sœur Astrid n'était pas seule dans son hérésie et que l'asile abrite aussi des mutants.

Ranald, Seigneur des Voleurs, Mystificateurs et Marchands

Ranald n'a pas de grand temple à Marienburg et peu d'oratoires. L'infâme charlatan Kurt von Shent est ce qui se rapprocherait le plus d'un Grand Prêtre du Culte et il ne siège pas au Directorat -



> *"Ranald ne donne qu'à ceux qui sont prêts à prendre, et je me crois prêt à prendre cette merveilleuse tiare."*
> – un prêtre de Ranald en adoration

en fait, il serait probablement arrêté s'il se risquait à mettre les pieds au Palais Neuf. Aucun des supérieurs du culte n'appartient au gouvernement officiel, mais le culte exerce pourtant une grande influence sur la vie de la cité.

Naturellement, ce culte est surtout populaire auprès des joueurs et autres criminels non-violents : voleurs, escrocs, charlatans et contrebandiers, en fait, auprès de tous ceux qui vivent de leurs talents de discrétion, de leur audace et de leur ruse. La plupart des membres de la "Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler" sont adorateurs de Ranald et les prêtres du culte exercent une influence modératrice sur les propensions violentes de la Ligue.

Ceux qui ne voient en Ranald qu'un dieu des voleurs ont tort – d'après ses adorateurs en tout cas. Il est en fait le divin patron de tous ceux qui sont opprimés par les puissants ou les autorités. Ceux qui sont prêts à prendre des risques et des raccourcis aventureux vers la réussite, et ceux qui préfèrent attaquer les puissants dans leur amour-propre plutôt que dans leur chair, sont les protégés de Ranald. L'atmosphère de Marienburg convient donc parfaitement à ce culte qui trouve un public important dans les classes inférieures et chez les entrepreneurs les plus audacieux.

Marienburg a même vu naître une nouvelle secte consacrée à Ranald, le culte du Négociant. Cet avatar de Ranald s'adresse aux entrepreneurs peu scrupuleux, prêts à tout ou presque pour réussir. Semi-vérités, mensonges, vols de renseignement ou escroquerie flagrante, rien n'offusque le culte tant qu'il n'y a pas violence. Les fidèles du Négociant prétendent qu'ils ne font que ce que tout le monde fait, l'hypocrisie en moins. Naturellement, ce culte n'a pas les faveurs des prêtres d'Hændryk qui réclament régulièrement son interdiction.

Ranald est aussi le Seigneur de la Mystification et de l'Illusion, et il partage le patronage des illusionnistes avec son occasionnel rival Mórr. À Marienburg, les deux cultes sont amis et les prêtres de Ranald se refusent à piller les tombeaux protégés par les symboles de Mórr. Ils sont à même de voir et d'entendre beaucoup plus de choses que leurs collègues et ils les renseignent sur les Nécromanciens et les morts-vivants qui hantent la cité. En remerciement, il arrive que des prêtres de Mórr abritent un fidèle de Ranald poursuivi par les autorités ou acceptent de transporter quelques colis scellés dans une autre cité sans poser de questions.

Le divin "couple étrange" organise aussi, au profit des enfants pauvres, le Circus Illuminatus, un merveilleux carnaval et spectacle de magie qui a lieu chaque année dans le Suiddock, le lendemain de Geheimnistag. Officiellement patronnée par le Culte de Mórr, en sa qualité de Seigneur des Rêves et des Illusions, cette manifestation est en fait un champ de recrutement pour Ranald. Ses prêtres observent secrètement tous les enfants présents à l'affût de talents étranges, magiques ou non. Aucun des deux cultes ne saurait expliquer pourquoi ils coopèrent ainsi à Marienburg et nulle part ailleurs dans le Vieux Monde. Si on insiste, les prêtres donnent la réponse typique des Marienbourgeois : "Ça a toujours été comme ça. Tant que ça marche, pourquoi chercher des explications ?".

Cultes mineurs

Marienburg abrite des dizaines de cultes mineurs ou carrément obscurs et les origines parfois très exotiques des adorateurs ne font qu'ajouter à ce patchwork. Quelques-uns parmi les plus connus vont maintenant être décrits. Le Maître de Jeu ne doit pas hésiter à en créer d'autres, en empruntant aux mythologies de notre monde et de la littérature pour les mettre à la sauce Warhammer. Marienburg peut en accueillir encore beaucoup.

Sigmar

Le Culte de Sigmar, patron de l'unité impériale et de la lutte contre le Chaos, connaît des temps difficiles dans les Wastelands. Il n'a jamais eu d'autre suprématie à Marienburg qu'au titre de premier culte de l'Empire, les cultes de Manaan et Hændryk l'ayant toujours éclipsé. Les Wastelandais honoraient tout de même Sigmar par habitude ou devoir, et son culte bénéficiait d'une popularité réelle auprès des émigrés impériaux et de certaines communautés de l'intérieur. Afin de protéger l'unité et la paix impériales, il avait vivement soutenu l'accord avec Magnus le Pieux qui créait le Directorat.

L'indépendance a brisé le culte et son influence auprès du gouvernement. Sa hiérarchie avait bien sûr pris le parti de l'Empire et cherché à ouvrir les portes à l'armée du Comte Zelt. Après l'échec de l'invasion et la découverte de ce complot, seule l'intervention du Directeur Arkat Fooger devant les portes du temple de Sigmar avait empêché la foule de lyncher les prêtres réfugiés à l'intérieur. Ceux-ci avaient eu la vie sauve, mais le culte avait dû renoncer à son siège au Directorat. Le temple avait de même été fermé et le culte s'était installé dans un lieu plus modeste à Ostmuur. L'ancien lieu de culte de Tempelwijk est encore fermé et verrouillé de nos jours.

> *"Gardez la foi ! Nous retrouverons bientôt l'étreinte de Sigmar. L'Empereur n'a pas oublié ses loyaux sujets."*
> – Licteur Stepan Johaneszoon de Kaalkat, Culte Orthodoxe de Sigmar

Pendant la crise provoquée par la sécession, le culte s'est séparé en deux factions, les fidèles à l'Empire et les patriotes marienbourgeois. Les premiers s'appellent eux-mêmes Uniates ou Orthodoxes et soutiennent l'autorité du Grand Théogone. Leur base se trouve à Kalkaat dans les Wastelands (voir p. 9), une région traditionnellement très attachée à Sigmar. Les habitants du cru ont cependant appris à taire leurs sentiments religieux en public : il arrive au culte de démasquer des taupes gouvernementales et les Uniates ont été persécutés à chaque menace d'invasion – ou quand la cité se trouvait en mal de bouc émissaire. Ils rejettent sans faillir l'autorité des Arch-licteurs de Marienburg et les prêtres de la cité ne visitent les communes du Kleinland qu'accompagnés de gardes du corps.

Le Culte Réformé bénéficie de la sanction officielle du Stadsraad. Les Directeurs espéraient y gagner un culte sigmarite domestiqué susceptible d'amener les campagnards rétifs à la raison. Ce plan n'a eu qu'un succès partiel. Les Grands Théogones ont systématiquement refusé de reconnaître le culte réformé et déclaré le siège de l'arch-licteur vacant. Les Sigmarites se font d'ailleurs rares dans la cité en perpétuel renouvellement – leurs héritiers ont préféré se tourner vers d'autres cultes plus riches en opportunités.

La plupart des Sigmarites de Marienburg sont en fait des émigrés impériaux de fraîche date, ou leurs descendants. Ces exilés entretiennent le plus souvent quelques rancunes envers l'Empire et ils apprécient la position méprisante du culte envers l'unité impériale. Nombre d'entre eux sont des nobles fortunés et le culte bénéficie donc d'une situation financière enviable malgré son maigre soutien populaire. Ces émigrés sigmarites comptent aussi bien souvent parmi les patriotes wastelandais les plus enragés et on les accuse couramment d'être "plus marienbourgeois que le Staadtholder". Cela n'empêche pas les Marcheurs de Brume de garder le culte à l'œil, par crainte d'une infiltration impériale.

> *"Le combat contre le Chaos passe avant tout. En nous retirant de l'Empire, nous honorons Sigmar et dénonçons la décadence morale de sa patrie. Il nous faut rester purs et vigilants."*
> – Arch-Licteur Andries van Aperen de Marienburg, Culte Réformé de Sigmar.

Malgré toutes leurs différences politiques et doctrinales, les prêtres des deux sectes sont capables de jeter des sorts. Cette



étrange situation suscite de vigoureux débats, chaque parti accusant généralement l'autre d'hérésie et culte des démons. L'hostilité qui règne entre "Sigmarites de la ville" et "Sigmarites des champs" tend bien sûr à transformer ces discussions théologiques en batailles rangées.

Solkan, Seigneur de la Vengeance

Les adorateurs du rigoureux Solkan ne sont pas très nombreux à Marienburg. La plupart des Marienbourgeois sont par nature trop tolérants pour les impitoyables Seigneurs de la Loi. Ce culte n'a jamais été interdit, mais il est considéré au mieux comme un repaire de réactionnaires, au pire comme une bande de dangereux extrémistes.

Malgré leur petit nombre, les fidèles de Solkan ont réussi à noyauter les tribunaux et les forces de l'ordre, et tout particulièrement les collecteurs d'impôts. Ils ont fait vœu d'appliquer la lettre de la loi aux "classes criminelles". Ces "classes criminelles" incluent malheureusement tous ceux qui ne révèrent pas comme eux-mêmes la Loi telle qu'incarnée par Solkan. Ils se considèrent donc environnés par l'ennemi et cachent le plus souvent leur allégeance cultuelle même si une rumeur des plus répandues prétend que deux des juges de la Haute Cour sont des Solkanites.

La seule vitrine publique du culte se trouve à Goudberg, au siège de son organisation charitable, la Fraternité de la Pureté. Cette institution, qui se consacre officiellement aux veuves et orphelins en détresse, sert de couverture à un comité de vigilance particulièrement violent et secret, l'ordre des Chevaliers de la Pureté. Rares sont ceux qui ont entendu parler des Chevaliers et l'identité de leurs adhérents constitue un secret bien gardé. Certains des noms inscrits sur leurs registres expliquent d'ailleurs qu'ils sont prêts à tuer pour garder ce secret.

> *"Ta mutation ne fait que refléter le Chaos qui a corrompu ton âme. C'est un jugement à ton encontre et c'est ce jugement que je suis venu exécuter!"*
> - un Chevalier de la Pureté

Les Chevaliers se prétendent investis d'une mission divine : l'éradication des mutants jusqu'à disparition de la moindre trace de Chaos au sein de l'Humanité. Pour atteindre ce but, ils organisent régulièrement des chasses aux mutants dans les quartiers modestes de la cité. Leurs victimes ne sont pas nécessairement des mutants décelables; le moindre indice chaotique, tel que défini par les Chevaliers, justifie à leurs yeux un passage à tabac ou la mort. La Garde intervient rarement car elle craint l'influence supposée des Chevaliers et juge souvent que leurs actions vont dans le bon sens. Il arrive cependant que les Chevaliers aillent trop loin comme dans le cas de ce riche avocat de Noordmuur qu'ils ont estropié pour la vie pour "avidité chaotique". Il s'agissait malheureusement pour eux d'un cousin du Directeur van Haagen. La rumeur prétend que les Chevaliers et la Fraternité ont échappé à un désastreux procès public en exécutant eux-mêmes leurs frères coupables.

Mórr, Seigneur des Rêves et Protecteur des Morts

À Marienburg et dans les Wastelands, les morts et les lieux de sépultures relèvent de l'autorité du culte de Mórr. Ce culte se charge aussi de débusquer les Nécromanciens et les morts-vivants. Il joue même un rôle d'oracle puisqu'il interprète les rêves et les cauchemars. Sans faire beaucoup parler de lui, ce culte bénéficie du plus grand respect : tous savent qu'ils seront un jour à sa charge.

Pour les prêtres de Mórr, les gardiens traditionnels des tombes et lieux de sépultures du Vieux Monde, Marienburg représente un problème particulier : que faire des morts dans une cité où les vivants occupent déjà chaque centimètre carré? Le culte entretient



divers cimetières dans la cité, mais ils sont pleins depuis des siècles. Les morts y ont longtemps été enterrés les uns sur les autres et il n'est pas possible de creuser à l'infini. Les familles fortunées possèdent leurs propres cryptes dans les sous-sols de leurs maisons, des salles antiques perdues dans le labyrinthe des fondations qui accueillent maintenant leurs morts.

Mais que faire des innombrables dépouilles du commun quand les familles n'acceptent pas de les voir jetées dans les marécages? Deux solutions sont utilisées. À ceux qui sont trop pauvres pour une place au cimetière, le culte propose, moyennant deux pennies, un dernier voyage vers un crématorium sur le Doodkanaal, près de Kleinmoot, le quartier halfeling. Ce forfait comprend une bénédiction rapide juste avant l'incinération.

Ceux qui peuvent payer une place au cimetière sont enterrés dans un linceul après avoir été traités à la chaux. La décomposition est ainsi accélérée et l'emplacement peut donc être réutilisé relativement vite. Seuls les plus riches, ou ceux qui ont rendu de grands services au culte ou à la cité, peuvent espérer jouir sans interruption de leur lieu de dernier repos, qui est alors signalé par quelque monument recherché ou même aménagé en crypte.

Le culte interdit toute forme de nécromancie, mais on sait que les morts cherchent souvent à communiquer avec les vivants par l'intermédiaire des rêves, en particulier aux alentours des jours redoutés d'Hexenstag et Geheimnistag, et les prêtres interprètent volontiers les rêves de ceux qui les consultent à ce sujet. Ces consultations, et ce que les gens peuvent laisser échapper à cette occasion, leur permettent d'en apprendre beaucoup sur le fonctionnement de la cité. De plus, la loi oblige les illusionnistes à se faire enregistrer auprès du culte du Seigneur des Rêves et le culte sert donc de couverture aux illusionnistes adeptes de Ranald.

> *"La difficulté avec les morts, c'est de s'assurer qu'ils le restent."*
> - un prêtre de Mórr après la destruction d'un revenant



Olovald, Esprit du Delta, Seigneur des Richesses de l'Eau

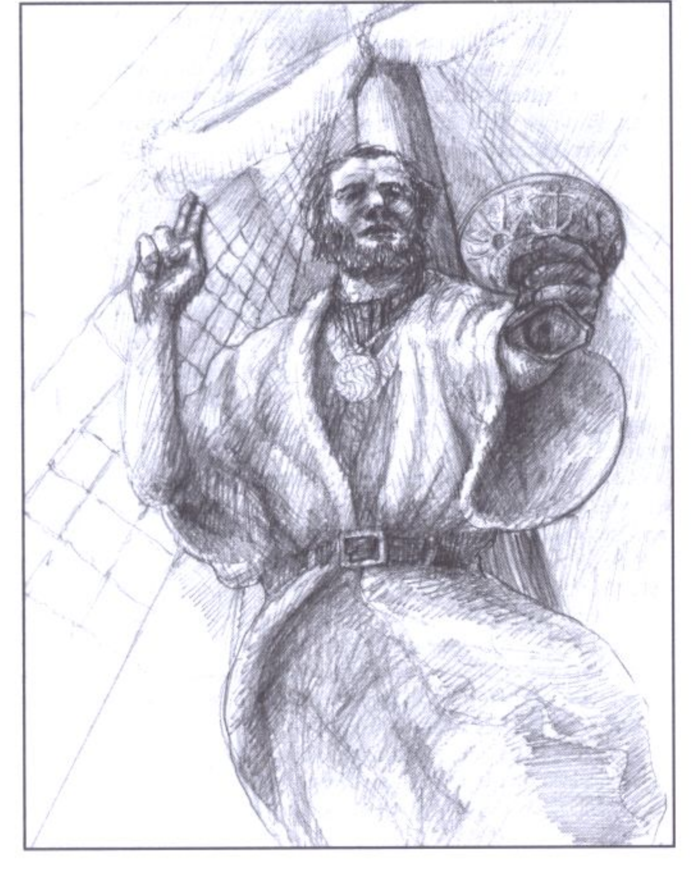
En dehors du Suiddock, peu de gens ont entendu parler d'Olovald, si ce n'est comme un saint plus ou moins important du culte de Manaan. Son unique église est un bâtiment mal en point du Suiddock. Elle n'est guère connue que des autochtones et même la hiérarchie de Manaan est à peine consciente de son existence. (Voir l'Église de St Olovald, p. 67.)

Les coffres des cultes de Manaan et de Véréna recèlent pourtant d'antiques documents selon lesquels Olovald a été honoré par un culte prospère et indépendant pendant des siècles. La cité venait d'être fondée et les prêtres d'Olovald étaient des conseillers respectés des premiers Rois et Barons. Ces documents oubliés depuis longtemps attestent aussi que c'est Olovald qui a parlé à Marius en rêve et lui a ordonné de conduire son peuple dans le delta. C'est encore Olovald qui a enseigné aux prêtres l'art de la pêche et de la survie et ce sont les prêtres d'Olovald qui ont appris à construire les premiers navires océaniques marienbourgeois.

Après la conquête impériale, alors que les Marienbourgeois allaient de plus en plus loin sur les mers et devenaient toujours plus riches, ils se sont détournés progressivement du culte d'Olovald pour lui préférer celui de Manaan qui bénéficiait de la sanction impériale. En l'an 1010, un concile de prêtres de Manaan déclarait qu'Olovald était en réalité un saint du culte. Les anciennes églises d'Olovald et les prêtres qui lui restaient furent intégrés au culte de Manaan et l'histoire réécrite.

"Nous l'avons presque oublié et les prêtres de Manaan le dénigrent sans vergogne, et pourtant il continue d'honorer l'antique promesse faite à son peuple."
– Sœur Hilaria de St Olovald, Suiddock

Mais le culte d'Olovald le dieu a perduré jusqu'à nos jours. Dans toutes les couches de la société, et même parmi les prêtres de Manaan, des gens ont entendu en rêve l'appel du dieu. Ils forment un culte clandestin, petit mais très actif. Ils prêchent leurs croyances avec beaucoup de prudence car défendre la divinité d'Olovald et refuser les conclusions du Concile de 1010 relève en effet de l'hérésie. Et le culte de Manaan punit l'hérésie par la mort sous la quille d'un navire.



Ulric, Dieu de l'Hiver, des Loups et des Batailles

En tant qu'organisation, le culte d'Ulrich est presque absent de Marienburg. Ses doctrines simplistes ne peuvent guère séduire une population urbaine sophistiquée. Il est surtout pratiqué par les émigrés nordiques et l'unique temple de ce dieu se trouve d'ailleurs dans le ghetto nordique, Noormanswijk. Nombre des adorateurs nordiques d'Ulric sont des mercenaires en service dans les armées privées des Dix ou dans celle du culte de Manaan, le neveu d'Ulrich. Le culte n'a aucun poids politique mais il pourrait, s'il était soulevé par une sainte fureur, apporter à un allié éventuel une formidable force de combat.

Myrmidia, Dame de la Stratégie et de l'Art de la Guerre

Marienburg se protège avant tout par la diplomatie. Mais la diplomatie peut échouer et les conflits intérieurs dégénérer. Le Directorat, toujours prudent, a donc pris la précaution d'engager des mercenaires de premier plan et de leur payer une solde qui garantit leur loyauté. Bon nombre d'entre eux viennent de Tilée, où les *condottieri* sont réputés pour leurs compétences tactiques et stratégiques. Ce sont ces mercenaires qui ont importé à Marienburg le culte de Myrmidia, une déesse surtout adorée dans le sud du Vieux Monde et qui patronne les officiers et tous ceux qui préfèrent réflexion et préparation à la force brute.

Myrmidia est particulièrement révérée par les Tiléens de la Compagnie des Serres Rouges, des mercenaires engagés après l'établissement du Directorat pour le service de garnison de l'Île Rijker. Leur loyauté a depuis été récompensée par, entre autres, le droit de bâtir un petit temple à Tempelwijk (voir p. 103). Ce dernier n'est pas seulement fréquenté par les Tiléens et autres mercenaires, mais aussi par les officiers supérieurs de la Garde et des armées privées des Dix. Ce public, et les dons généreux de ses membres et d'un gouvernement reconnaissant, confèrent au culte de Myrmidia une influence très supérieure à son importance numérique.

"La guerre est une science. Seuls les idiots ou les désespérés chargent avant de penser."
– Don Marco Bizzari, aumônier des Serres Rouges, Île Rijker



Les cultes de guildes

La plupart des guildes de Marienburg entretiennent un oratoire consacré à un ou plusieurs dieux. Il s'agit souvent d'avatars particuliers des divinités majeures, de sous-divinités qui incarnent au mieux les idéaux de la guilde concernée et lui offrent donc un symbole de ralliement pour ses activités sociales. Ses oratoires ne possèdent généralement pas de prêtres permanents, mais les chefs de la guilde y dirigent un service religieux avant chaque réunion.

Karog et Rijkstrum sont deux exemples connus de la plupart des Marienbourgeois. Karog est un avatar de Taal adoré par les bateliers du Reik et des autres voies d'eau reliant Marienburg à l'Empire et Kislev. Rijkstrum "le Guide" est l'avatar de Manaan qui patronne la guilde des Pilotes et Marins (voir p. 59). Une querelle continuelle oppose cette guilde à celle des Bateliers qui jalouse furieusement le droit exclusif de la première à piloter tous les bâtiments qui entrent dans le port, et les fêtes religieuses de chacun des sous-cultes souffrent bien souvent du vandalisme de la guilde rivale.



Cultes interdits

Aussi tolérants que soient les Marienbourgeois, il existe des cultes aux pratiques si obscènes et malveillantes que le Directorat ne peut les ignorer. L'appartenance à ces cultes relève du crime d'apostasie et les apostats sont emmurés vifs, brûlés, pendus ou traînés sous la quille d'un navire. Le condamné n'a aucun choix en la matière.

Le Chaos en général

L'adoration des Seigneurs du Chaos - Tzeentch, Khorne, Nurgle, Slaanesh et autres dieux ou demi-dieux - est interdite dans les Wastelands comme dans le reste du Vieux Monde. Sens pratique et vertu ont beau être les maîtres mots des Wastelandais, il arrive que certains d'entre eux succombent aux séductions du Chaos.

> *"Ne regarde pas ton sacrifice comme une simple mise à mort, petite fille ! Réjouis-toi plutôt car tu vas rencontrer la vérité dans la folie éternelle !"*
> - un prêtre de Khaine réconfortant une victime sacrificielle

Même dans les familles les plus fortunées, il est toujours quelqu'un qui désire *plus encore* - sexe, argent, peu importe. Chez les prêtres et les universitaires, quelqu'un finit toujours par vouloir *encore plus* de savoir - quitte à y perdre son âme. Et parmi les opprimés, il y a toujours quelques assoiffés de vengeance que le bain de sang de Khorne ou la lente corruption de Nurgle ne fait pas reculer.

Les temples montent la garde contre le Chaos, mais la plupart des Marienbourgeois ne le considèrent pas comme une menace immédiate, certains qu'ils sont qu'on ne saurait "les faire marcher" ainsi. Leur prétention pourrait les perdre.

Khaine, Seigneur du Meurtre et des Morts Affamés

Assassins, adorateurs du meurtre et Nécromanciens, le culte de Khaine recrute ses adhérents parmi les affamés de puissance de Marienburg. Le meurtre est un pouvoir, un pouvoir sur plus faible que soi, un pouvoir sur ceux qui sont assez stupides pour s'en remettre à la protection des mortels et de dieux pleurnichards.

Les sectateurs de Khaine s'en prennent surtout aux classes inférieures et aux voyageurs qui peuvent disparaître sans faire de vagues, les marins par exemple. Considérés comme des déments par toute la bonne société, ces adorateurs doivent protection à tous les morts-vivants qui peuvent hanter Marienburg.

Stromfels, Dieu des Prédateurs

> *"Tu sens ce vent du sud-ouest qui se lève ? Demain matin, les rives seront parsemées des cadeaux de Stromfels, et quelques âmes de plus seront happées par ses mâchoires cette nuit !"*
> - marin marienbourgeois

Le culte de Stromfels occupe une place étrange dans la vie de la cité. Il incarne toutes les activités prédatrices en mer (y compris la piraterie, les naufrages criminels, les sacrifices humains et autres) mais il représente un élément du culte de Manaan, un élément antique qui symbolise un certain équilibre avec la mer.

Stromfels est en réalité un avatar de Manaan, connu sous le nom du Naufrageur. Son culte a été jugé hérétique et interdit après la signature du Traité d'Amitié et de Commerce avec les Hauts Elfes, et Stromfels n'est plus adoré maintenant que par les pirates et les naufrageurs.

Les rumeurs localisent son culte dans le milieu criminel de Brœkwater, mais aucune enquête officielle n'a jamais mis à jour de preuve formelle de la chose. Certains cyniques prétendent bien sûr que c'est parce que les Dix soutiennent en fait les pirateries du culte et tout particulièrement celles qui s'exercent aux dépens des Elfes des Mers.

Même s'il est interdit à Marienburg, ce culte incarne plus le danger que le mal.


MARIENBURG



Les Quartiers

Dans le Vieux Monde, Marienburg passe pour une cité d'entrepôts, quais et coffres-forts bourrés de marchandises et trésors fabuleux. Les rues sont pavées d'or et toutes les fenêtres en verre véritable. Tout le monde est forcément marchand, banquier, avocat ou sorcier. Et même les pauvres arborent des haillons de soie dans cette cité où personne n'a jamais faim.

L'image est absurde, bien sûr. Marienburg est un patchwork de contrastes et chaque quartier, riche ou pauvre, a sa propre personnalité. Ce patchwork est si vaste que ce livret ne couvre en détail que certains quartiers particuliers. La description de ces derniers comprend divers sites et personnalités susceptibles de figurer dans de nombreuses aventures. Le reste de la cité peut accueillir les quartiers conçus par vos soins.

Quartiers et cantons

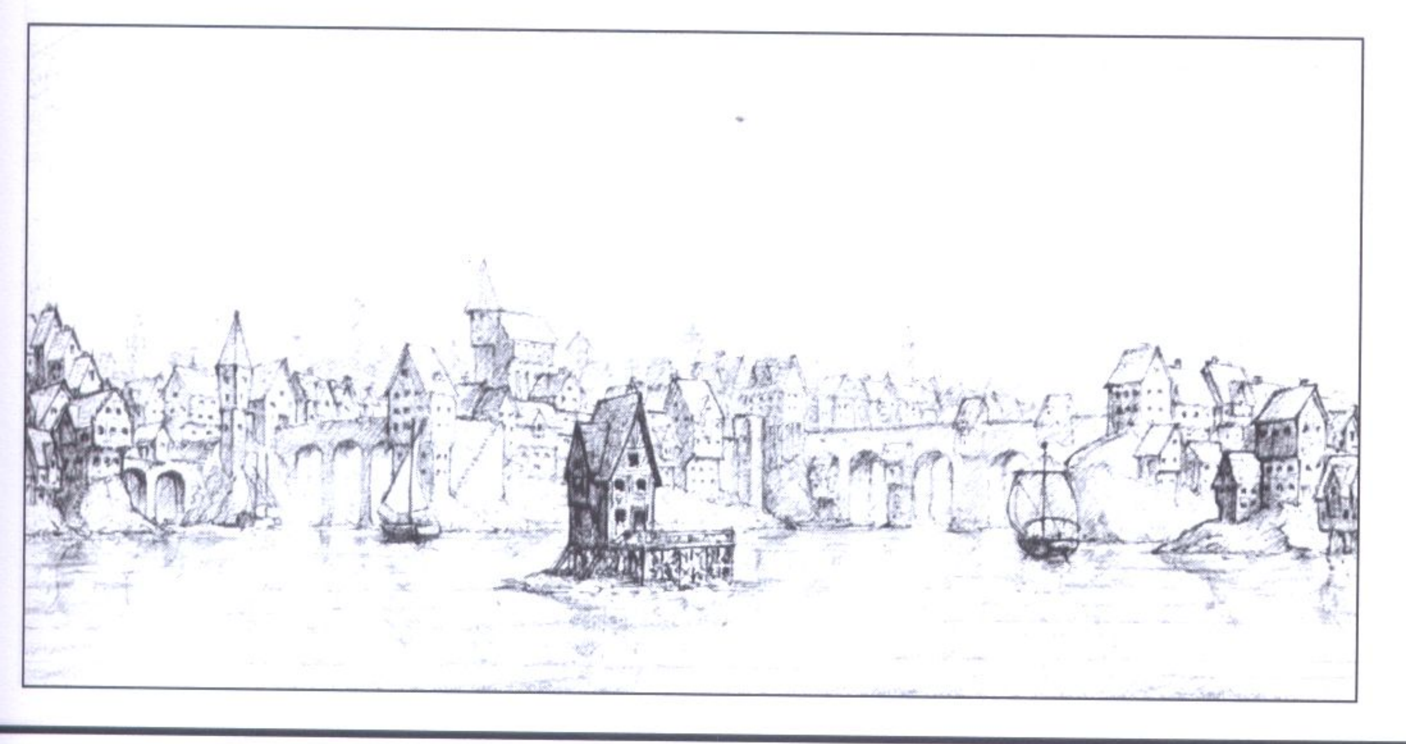
La cité est officiellement divisée en vingt quartiers, des circonscriptions dotées d'une identité légale. Les quartiers ont le droit d'élire des Comités de Quartier, de concevoir leurs propres arrêtés, d'envoyer des représentants à la chambre basse du Stadsraad, le Burgerhof, et même de lever des taxes pour financer des patrouilles supplémentaires de la Garde, l'entretien des routes et des ponts et, bien souvent, les petits empires mal acquis des politicards locaux.

Toutes les parties de la cité qui portent un nom ne sont pas forcément des quartiers officiels. Certaines, dont la réputation s'étend bien au-delà des murs de la cité comme le grand port de Manaanshaven, ne possèdent aucun statut légal. D'autres, principalement les enclaves et les ghettos créés par divers groupes sociaux ou raciaux, sont juste des 'cantons'. Ce n'est pas parce qu'un canton ne possède pas de statut légal qu'il ne représente qu'un fragment de quartier : la plupart ont leurs propres règles et lois (souvent non écrites), temples et oratoires, fêtes et célébrations religieuses, et chefs reconnus. Ces derniers n'ont pas autant de pouvoir que les membres du Stadsraad mais recueillent généralement le respect de leurs voisins, et savent faire bouger les choses à leur manière.

Plaque tournante internationale, Marienburg est truffée de communautés étrangères qui refusent de se dissoudre dans la culture locale. On trouve par exemple des gens à Remasweg, Noord Miragliano et Messteeg qui ne parlent pas l'occidental, alors qu'ils sont marienbourgeois depuis deux ou trois générations. Entrer dans ces ghettos revient à plonger dans une cité de Tilée ou d'Estalie, et seul le climat humide rappelle au voyageur qu'il se trouve toujours à Marienburg.

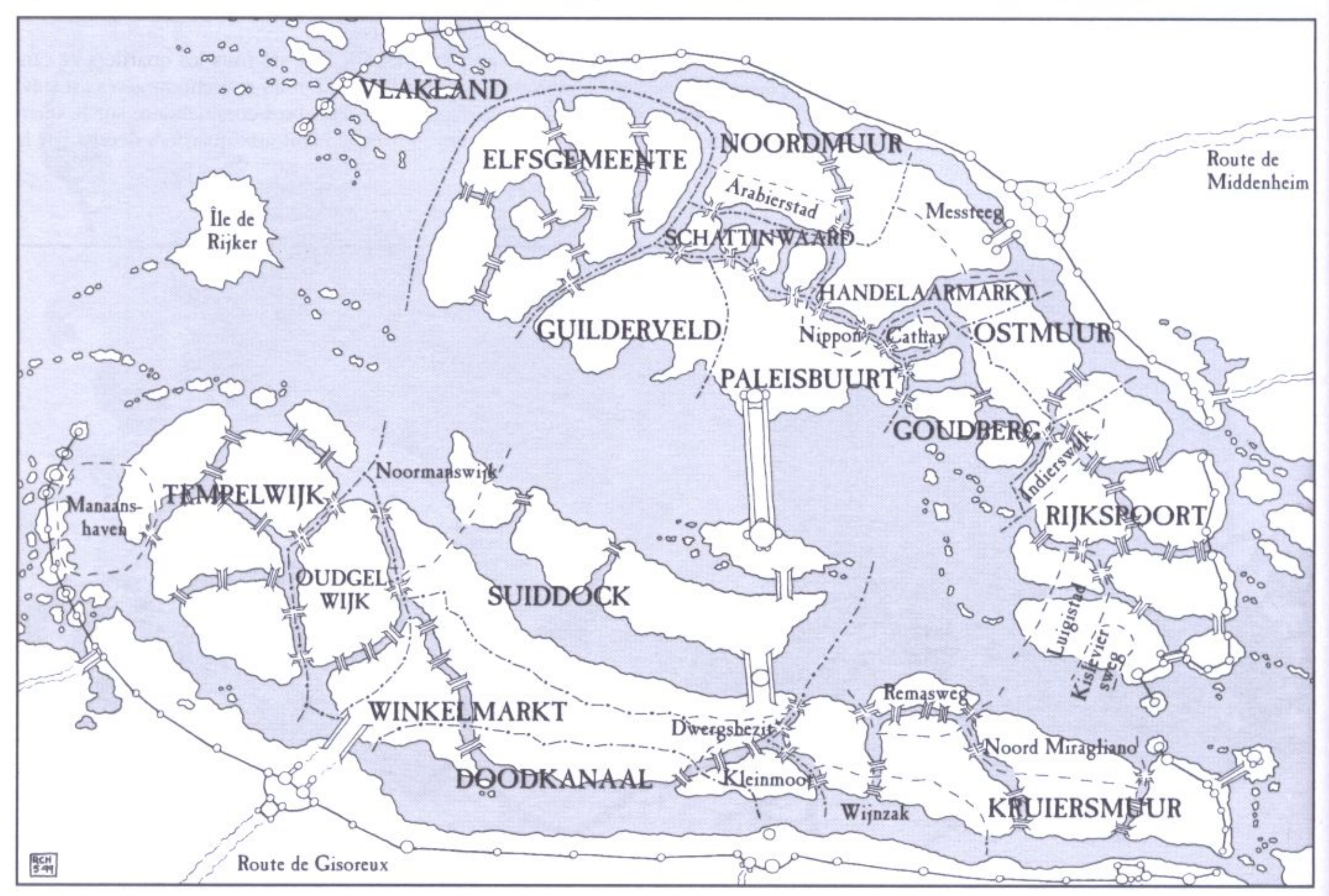
Mésententes et rivalités opposent bien souvent quartiers et cantons. Les problèmes du jour, mais aussi les insultes et scandales des décennies passées, suscitent des conflits larvés qui éclatent parfois au grand jour dans les Comités de Quartier et l'enceinte du Burgerhof. Ces questions de politique locale dégénèrent aussi en échauffourées sur le seuil des tavernes ou dans les ruelles obscures, et même parfois en batailles de rue. Les visiteurs sensés feront tout leur possible pour rester à l'écart.

Le tableau qui suit dresse la liste de tous les quartiers et cantons importants de Marienburg. Le nom marienbourgeois est suivi de sa traduction française et d'un bref commentaire sur le quartier. Les noms en gras correspondent aux quartiers décrits par la suite.



Quartiers et cantons de Marienburg

Nom	Traduction	Note
Arabierstad	Arabeville	Alcool interdit. Excellents précepteurs.
DOODKANAAL	Canal Mort	Le pire des bas quartiers et l'endroit à éviter. Ruines et mort.
Dwergsbezit	Fort Nain	Résidence du Directeur Fooger. Superbes bâtiments de pierre.
ELFSGEMEENTE	Elfeville	Enclave indépendante des Elfes des Mers.
GOUDBERG	Mont d'Or	Classes supérieures. Le quartier à la mode.
GUILDERVELD	Terre des Guildes	Sièges des grandes entreprises commerciales et bancaires. Services de luxe.
HANDELAARMARKT	Marché des Négociants	Les entreprises qui montent. Affairisme sans sentiment.
Indierswijk	Quartier indique	Marchants d'épices, domestiques et magiciens de bazar.
Kisleviersweg	Voie kislévite	Mercenaires et manœuvres.
Kleinmoot	Petit Moot	Quartier Halfeling. Quartier Général de la Guilde des Boulangers.
KRUIERSMUUR	Mur des Portefaix	Vieux quartier de la classe laborieuse. En déclin. Accueille une des tours porte-chaînes du Rijk.
Luigistad	Ville à Luigi	Terme de mépris pour une zone à forte population tiléenne.
Messteeg	Allée des Couteaux	Quartier estalien. Organisation criminelle violente.
Nipponstad	Nipponville	Manœuvres, pêcheurs, domestiques des maisons elfes.
Noord Miragliano	Miragliano Nord	Tiléens de Miragliano. Bagarre de rues avec les Remains.
NOORDMUUR	Mur Nord	Classe moyenne supérieure. Conservateur. Adorateurs dévots de Manann et Hændryk.
Noormanswijk	Quartier nordique	Matelots, dockers et mercenaires. Vendetta sacro-sainte.
OSTMUUR	Mur Est	Classe moyenne. Championnat de Water-Ball.
OUDGELWIJK	Quartier du Vieil Argent	Ancien quartier de la noblesse. Gentilshommes pauvres.
PALEISBUURT	Quartier du Palais	Centre du gouvernement officiel de Marienburg.
Remasweg	Voie de Remas	Tiléens de Remas. Bagarre avec ceux de Miragliano.
RIJKSPOORT	Porte du Rijk	Classe laborieuse et pêcheurs. Accueille une des tours porte-chaînes du Rijk.
SCHATTINWAARD	Île au Trésor	Peu d'habitations. Comptoirs et entrepôts.
SUIDDOCK	Dock Sud	Le quartier du port originel. Actif mais misérable malgré la présence de la Bourse.
TEMPELWIJK	Quartier des Temples	Accueille aussi le Collège Henryk et nombre de ses estudiants.
VLAKLAND	Les Plats	Pêcheurs et autres pauvres. Inondations fréquentes.
Wijnzak	Sac à Vin	Quartier des Bretonniens. Leur refus de boire l'eau des canaux a donné son nom au quartier.
WINKELMARKT	Marché des Artisans	Constructions de petites embarcations. Réputé pour ses saucisses. Classe moyenne inférieure. En déclin.
Zijdemarkt	Marché de la Soie	Petite Cathay. Soieries de qualité, thé. Petites maisons de banques.





"Voilà, mes amis, le carrefour du Monde! Juste là où nous sommes. Tout s'achète et se vend au Suiddock – et si vous manquez de prudence, vous vous retrouverez parmi les marchandises, plutôt que parmi les marchands, si vous voyez ce que je veux dire."

– un vieux négociant

"Le Suiddock est l'âme, le cœur de Marienburg – ce n'est pas une idée rassurante si l'on considère de quel abominable trou à rat il s'agit."

– jeune courtier de la Bourse

"C'est la partie la plus ancienne de la cité, et de loin – on dit que Marius lui-même y est enterré quelque part. Et si c'est vrai, y'doit être drôlement trempé."

– un tavernier local

Suiddock

Le Bruynwater est un des rares canaux de Marienburg assez profond pour accueillir les vaisseaux de haute mer. Il s'étire sur un kilomètre et demi entre deux entassements compacts d'entrepôts, points de déchargements, bureaux, boutiques, tavernes, asiles de nuit, chantiers de constructions navales, maisons de rapports et bordels. Les rues sont noires de monde à toute heure du jour et toutes les classes de Marienburg s'y côtoient dans un tourbillon d'activités enfiévrées. Le Bruynwater lui-même et les canaux dépendants grouillent de vaisseaux grands et petits, clippers, caravelles, ketchs et boutres ainsi que de péniches et autres bâtiments fluviaux de l'intérieur du Vieux Monde. Les barques et yoles des autochtones filent et virevoltent entre les navires comme des insectes affairés et donnent des palpitations aux pilotes qui essaient d'amener leur vaisseau à quai.

La rive nord du Bruynwater s'appuie sur les îles Riddra, Stœssel et Luydenhœk, d'ouest en est, et la rive sud s'étend d'une extrémité de Sikkeleiland à l'autre. Le superbe pont Hoogbrug part de l'île Haute Tour, l'extrémité nord du Suiddock, elle-même reliée à Luydenhœk par le pont Nederbrug. Les piétons et attelages ne peuvent traverser le Bruynwater sans embarquer par le pont pivotant Draaienbrug.

Les parties les plus anciennes du Suiddock - et peut-être donc de Marienburg - se trouvent à l'ouest. Noormanswijk et l'ouest de Stœssel et Sikkeleiland forment le cœur du Suiddock, un cœur

Club des Gentilshommes de Marienburg
Guilde des Débardeurs et Charretiers
Le Perchoir du Pélican
L'Église de St Olovald
La Maison des Rêves du Lotus D'Or
Association des Bateliers
Guilde des Pilotes et Marins
Orphelinat de St Rutha
Poste de Garde et Prison du Suiddock
Bourse d'Import-Export des Wastelands



envahi par des taudis où la Garde préfère généralement ne pas s'aventurer. La plupart des quais et bâtiments prennent des airs de ruines et les entrepôts ne renferment qu'assez rarement des marchandises en règle.

Ces dernières décennies, l'essentiel du commerce s'est déporté vers l'est, dans les parties relativement plus récentes du Suiddock. C'est là, dans ce que les Suiddockers appellent le Ruban Luydenhœk ou l'East End que l'on trouve les quais les plus récents et les plus fréquentés de la cité. C'est aussi ici que la majeure partie des affaires du Suiddock se concluent, au coude à coude avec les East Enders pragmatiques et travailleurs.

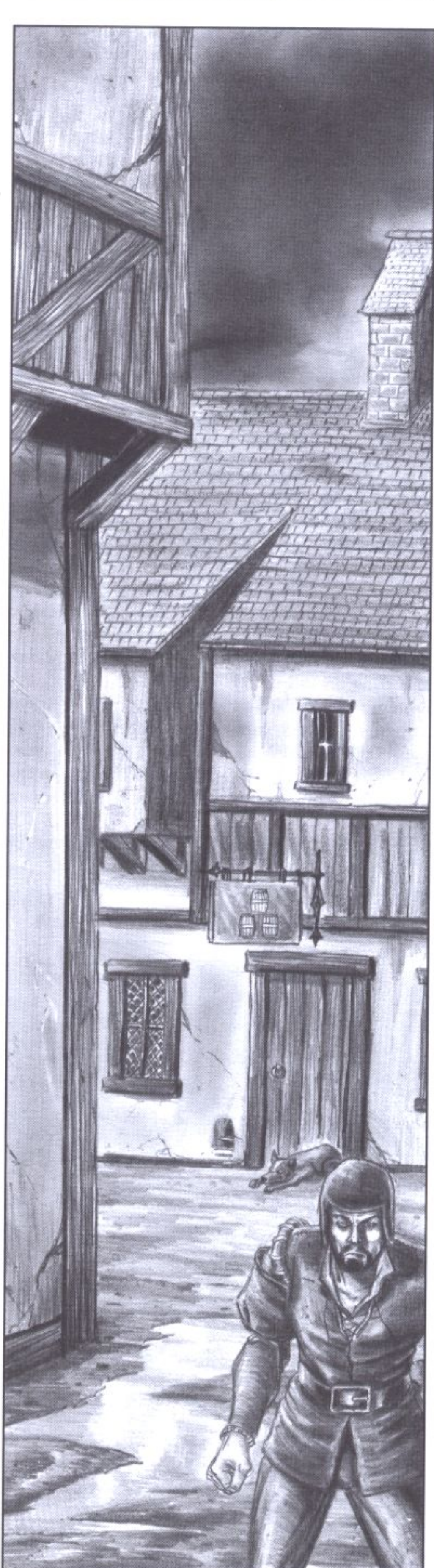
Les voyageurs qui arrivent à Marienburg commenceront certainement leur visite de la cité par le Suiddock. S'ils arrivent par la route de Middenheim, ils vont entrer dans la cité par la Porte Oostenpoort, attraper aux passages les vues, les bruits et les odeurs de Messteeg, Hadelaarmarkt, Nipponstad et Paleisbuurt avant de passer le pont Hoogbrug et d'être débarqués par leur voiture sur la Beulsplaats (Place des Pendus) à Luydenhœk. Les compagnies de diligences ont installé ici leurs dépôts parce que l'immobilier n'y est pas cher (pour Marienburg) et qu'elles sont liées par contrat à la Guilde des Débardeurs et Charretiers. Les passagers qui désirent ensuite se rendre dans d'autres quartiers de la cité y vont à pied ou louent une petite embarcation.

Les voyageurs en provenance de Bretonnie entrent par la Porte Westenpoort et leur diligence traverse aussi vite que possible cette partie de Winkelmarkt qui borde le Doodkanaal. Les cochers qui fréquentent les tavernes du Suiddock parlent encore de cette voiture de la compagnie Quatre Saisons qui s'était arrêtée trop près du Doodkanaal suite à un besoin pressant de son conducteur. Quand elle avait été retrouvée le lendemain, les portes avaient été mises en pièces et il ne restait plus de l'équipage et des passagers qu'une main féminine coupée.

Enfin, ceux qui arrivent par la mer ou le fleuve débarquent sans doute dans le Suiddock. Presque tout le trafic fluvial passe par là, et tout particulièrement les navires qui ont quelque chose à cacher.

Guilde des Débardeurs et Charretiers

La Guilde des Débardeurs et Charretiers a installé son quartier général dans un vieil entrepôt reconverti de l'Île Riddra, au sud-ouest du pont Trois-Penny, au fond d'une allée pavée du vieux



Suiddock. Le bâtiment ressemble à nombre de ses voisins : une construction de bois et torchis protégée par un toit de bardeaux et un chien de garde galeux posté près de la porte. Si l'on excepte l'insigne des trois tonneaux suspendu au-dessus de cette dernière, rien n'indique qu'il s'agit du quartier général d'une des plus puissantes organisations de Marienburg.

L'intérieur est cependant soigneusement entretenu et relativement confortable, extraordinairement confortable selon les standards du Suiddock. Une vaste cheminée réchauffe la salle de réunion et les tapisseries pendues aux murs conservent la chaleur. Un tonnelet de bière fraîche est toujours prêt à apaiser la soif des travailleurs. Depuis qu'il a pris le pouvoir il y a trente ans de cela, Cobbius veille à ce que chaque débardeur ou charretier se sente chez lui dans la maison de la guilde. On trouve donc toujours au moins une vingtaine de membres dans cette salle à toute heure du jour ou de la nuit, que ce soit pour les affaires de la guilde ou simplement pour boire un coup, jouer aux cartes ou bavarder.

L'étage supérieur accueille les bureaux qui sont aussi bien aménagés que la salle de réunion. Même la salle d'attente attachée au bureau de Cobbius est équipée de fauteuils confortables, et le Maître de la Guilde accueille ses visiteurs dans une salle digne d'un des Dix avec un bureau de chêne kislévite posé au milieu d'un tapis d'Arabie et une bibliothèque comptant plus d'une douzaine de volumes. Ces derniers reflètent les goûts éclectiques de Cobbius : *Bêtes Légendaires de la Mer des Griffes*, *Code de l'Amirauté*, *Règles du Combat de Fosse Tiléen* par Di Martini, etc.

La Guilde des Dockers et Charretiers bénéficie d'un monopole total sur le labeur non-qualifié des docks, et ce depuis la grève générale de 2482 contre la loi votée au Stadsraad qui prétendait réserver aux guildes autorisées par le bureau du Staadtholder le droit de représenter les travailleurs de la cité. La guilde offre à ses membres un éventail d'avantages sans égal parmi les

"La Guilde des Débardeurs et Charretiers contrôle tout ce qui entre et sort du port. Toute cargaison qui voyage par bateau ou charrette ne peut être déplacée que par les hommes de la guilde. Même la "Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler" doit passer par les hommes de Cobbius pour déménager ses butins. Mais vous ne m'avez jamais entendu dire ça…"
– un "entrepreneur indépendant" du Suiddock



> *"Cobbius est un véritable Directeur sans titre. Sur un mot de lui, dockers et rouliers cessent de travailler, et paralysent toute la cité."*
> - un marchand du Suiddock

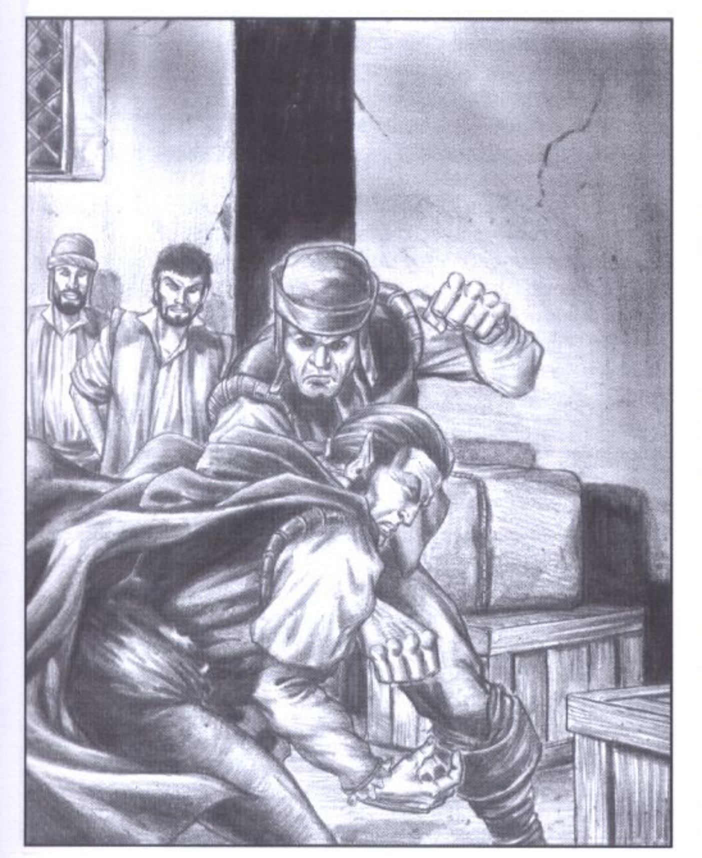
autres guildes laborieuses de la cité, voire du monde entier : gratuité des soins médicaux, pensions pour les veuves et les orphelins et même des indemnités à court terme pour ceux qui sont momentanément hors d'état de travailler. La Guilde exige cependant en retour une loyauté absolue et, de temps à autre, la punition infligée à un jaune vient souligner les avantages de cette loyauté.

À travers Cobbius, la Guilde est devenue le représentant informel de tout le Suiddock, ce qui n'a rien d'étonnant si l'on considère que la plupart des habitants du quartier en sont membres.

Chaque mois, Cobbius et les autres officiers présentent aux membres un rapport sur les activités de la guilde et autres sujets pertinents. Ces réunions générales sont assez bruyantes et débraillées, mais un témoin observateur ne manquera pas de remarquer avec quel brio le maître de guilde contrôle ce chaos apparent. Chaque membre est libre de critiquer ou de remettre en question les décisions de ses supérieurs, mais la popularité de Cobbius fait à chaque fois triompher ses projets.

Les affaires courantes de la guilde sont traitées lors des réunions hebdomadaires du Comité Central, présidé par Cobbius et composé de lieutenants triés sur le volet. Ces réunions sont elles aussi étonnamment libres. Cobbius sollicite sans fard les opinions de ses lieutenants qui donnent en retour leur avis en toute liberté. Tout le monde cependant comprend bien que la décision finale revient sans partage au maître de guilde.

La salle des archives renferme des dossiers très complets sur toutes les affaires de la guilde, aussi bien légales qu'illégales. Strictement réservées à Cobbius et ses lieutenants, ces archives ne contiennent pas seulement les registres des membres et la comptabilité, mais aussi les inventaires détaillés des cargaisons illicites traitées par la guilde. Celle-ci conserve ces renseignements à des fins





de chantage et d'assurance ; les maisons marchandes qui figurent dans ses dossiers spéciaux sont moins susceptibles d'abuser des travailleurs du Suiddock. L'administration fiscale aimerait beaucoup avoir accès à ces dossiers, mais toutes ses tentatives en ce sens, officielles ou clandestines, ont jusqu'ici échoué.

Dernièrement, cependant, des nuages ont assombri l'horizon du petit empire de la guilde. Les Elfes des Mers ne s'amarrent traditionnellement qu'à leurs propres quais et n'utilisent que de la main-d'œuvre elfe pour décharger leurs cargaisons, et les Suiddockers ont toujours détesté cette pratique. Elle est parfaitement légale dans le cadre du Traité de Commerce et d'Amitié, mais quelques excités dans les rangs de la guilde ne supportent plus les appels à la patience de Cobbius. Les passages à tabac d'Elfes sont en augmentation et la guilde s'est vue accusée d'une série d'incendies allumés dans Elfeville. Après que quelques dockers ont été mis à mal par des combattants embarqués elfes assoiffés de revanche, le Maître de Guilde Cobbius n'a pu prévenir une émeute anti-Elfes qu'en promettant personnellement de trouver une solution au problème. Mais cette solution, Cobbius la recherche toujours.

Lea-Jan Cobbius
Maître de l'Honorable Guilde des Dockers et Charretiers

Racketteur, ex-manouvrier, brigand et garde du corps

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	50	5*	5*	8	40	2	31	49	31	38	33	38

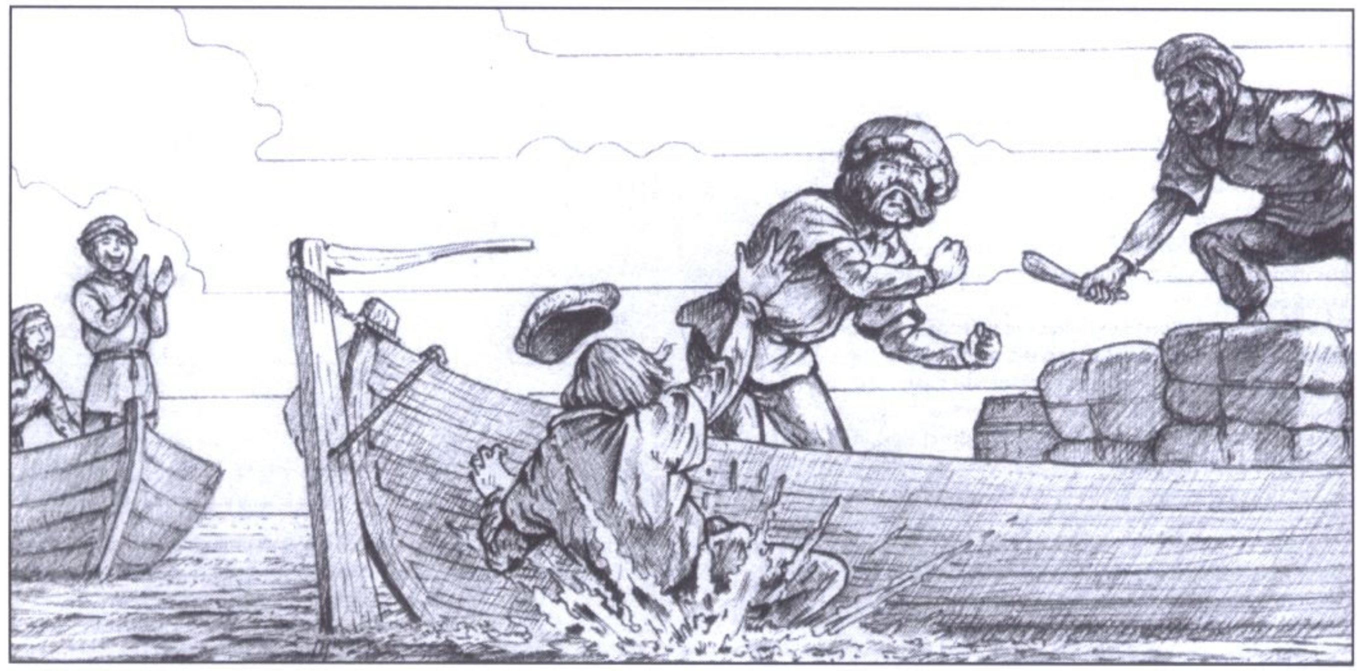
Compétences : Alphabétisation ; Arme de Spécialisation - Armes de Poing ; Bagarre ; Calcul Mental ; Charisme ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Urbain ; Désarmement ; Esquive ; Force Accrue* ; Résistance à l'Alcool ; Résistance Accrue* ; Technologie ; Travail du Bois.

Dotations : Épée, dague (I+10, D-2, P-20), gilet de cuir (0/1 PA, tronc), pendentif (symbole de la guilde), 4D8 guilders.

Citation : "Voilà le marché. C'est à prendre, ou à prendre. Il n'y a pas d'autre option."

"Ces gens sont ma famille. Ils comptent sur moi comme sur un oncle. Cela veut dire que je prends soin d'eux, que je leur offre conseil et faveurs chaque fois que c'est nécessaire, et que je les protège des requins qui dirigent cette cité. Cela veut dire aussi que je les fais tenir à carreau pour qu'ils ne se fassent pas mal, à eux-mêmes ou entre eux."





Apparence : Grand et maigre, sa puissance musculaire n'a pas vraiment diminué avec l'âge (62 ans). Ses cheveux blancs sont coupés court et ses yeux gris acier transpercent le vis-à-vis au-dessus d'un nez aquilin. Il porte une cicatrice de cinq centimètres juste au-dessous du sourcil droit.

Personnalité et motivations : Dur, arrogant et brutal. Redoutable négociateur, il a fait prendre conscience aux Maisons Marchandes que rien ne peut se faire sur les docks sans son assentiment. Il se montre loyal envers ceux qui lui montrent de la loyauté et sans pitié envers les autres. Il aime profondément le Suiddock et ses habitants.

Relations : Cobbius a certains liens avec Mamie Heta (voir p.72) - il lui fait parfois remettre de l'argent par son garde du corps, Grand Piet, et il lui arrive de commanditer des "accidents" à l'encontre de ceux qui lui ont manqué de respect. Il entretient des contacts clandestins avec la plupart des Directeurs et avec l'Exarche de Sith Rionnasc (voir p. 39). Il voit régulièrement Adalbert Henschmann (voir p. 71), l'homme qui contrôle tous les rackets du Suiddock qui ne tombent pas sous la coupe de la Guilde des Dockers et Charretiers. Frère Albertus de St Rutha (voir p. 61) est son frère, mais ils ne se sont pas parlé depuis des années.

Le Maître de Guilde Cobbius peut éventuellement fournir en muscles des aventuriers qui ont su gagner sa confiance, mais une telle aide ne devra jamais être utilisée pour opprimer ou pressurer les habitants du Suiddock.

Association des Bateliers

Logée dans un petit bâtiment du Sikkeleiland, à la confluence du Canal Geligwater et du Bruynwater en face de Stœssel, l'Association des Bateliers est l'ennemie jurée de la Guilde des Pilotes et Marins. Cette rivalité est née il y a plus d'un siècle quand un groupe de mariniers s'est séparé de la Guilde des Pilotes et Marins : d'après eux, elle favorisait les marins d'eau salée aux dépens de ceux qui faisaient vraiment vivre le port. Depuis, les relations entre les deux organisations ont toujours été tendues, et leurs désaccords dégénèrent souvent en bagarre générale.

Le principal sujet de discorde est certainement une clause du Code de l'Amirauté accordant aux Pilotes le droit de guider tous les navires et bateaux qui entrent ou sortent de la rade de Marienburg moyennant des honoraires de 1/- par pied de longueur du bateau. Les Bateliers, qui sont tous des mariniers expérimentés et généralement des Westelandais de naissance, pensent connaître aussi bien le fleuve et la rade que n'importe quel Pilote et supportent mal cette loi.

> *"Vous vous souvenez de cette péniche qui s'est échouée dans le chenal, il y a deux semaines? Son capitaine a écopé d'une amende pour s'être passé d'un pilote. Mais il en avait un! Mon cousin jure qu'il a vu l'homme sauter à terre juste avant la collision. Il semblerait que le capitaine s'était plaint de la réglementation avec trop de force et devant trop de monde."*
> – un docker bavardant devant une bière

Nombreux sont ceux qui prétendent que les Pilotes ne sont rien autre que de vulgaires racketteurs et leur droit de recours à la Garde du Fleuve ne fait qu'envenimer une plaie déjà bien douloureuse. Récemment, plusieurs échouages et collisions ont eu lieu, et l'Association des Bateliers les attribue à des Pilotes décidés à discréditer les mariniers qui protestent.

Malheureusement, l'Association n'est pas riche et ses relations ne peuvent rivaliser avec celles de la puissante Guilde des Pilotes. Le tempérament enflammé du Maître de Guilde de l'Association ne fait rien pour adoucir la dispute : Axel Huurder est connu dans tout le Suiddock pour sa langue acérée et ses prises de bec avec le chef des Pilotes, Albert Loodemans. L'Association ne peut se permettre de salarier son personnel à plein temps; même Huurder continue de gagner sa vie sur son bateau (et de payer des honoraires aux Pilotes). Divers membres assurent un certain temps de volontariat, mais les locaux de l'Association sont souvent déserts et fermés.

Bien que l'Association, et Axel en particulier, clame haut et fort ses revendications, quelques Bateliers commencent à évoquer plus discrètement son manque de réussite. Les discussions portent sur les méthodes des Pilotes et sur l'opportunité pour les honnêtes Bateliers de Marienburg de riposter à armes égales. Pour l'instant, ce n'est qu'une idée en l'air mais leur sang commence à bouillir.

> *"Bon sang, j'ai grandi sur ces canaux et je les connais comme le dos de ma main! J'n'ai pas besoin d'un foutu Pilote pour me dire comment diriger mon propre chaland!"*
> – un batelier en colère



Axel Huurder, Maître de Guilde de l'Association des Bateliers
Batelier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	32	4*	3	7	46	1	30	43	34	41	38	31



Alignement : Neutre (Manann)

Compétences : Alphabétisation ; Canotage ; Commerce ; Force Accrue* ; Orientation ; Pêche ; Potamologie.

Dotations : Gilet de cuir (0/1 PA, tronc), dague (I+10, D-2, P-20), épée, 2D10 guilders.

Citation : "J'aurais pas dû perdre mon sang-froid comme ça mais - par Manaan - la loi est injuste et ces Pilotes nous volent le pain de la bouche. J'espère que je pourrai éviter la guerre malgré tout, mais si c'est la bagarre qu'ils veulent, eh bien..."

Apparence : Grand, maigre et encore jeune (34 ans), il arbore une longue chevelure rousse et des favoris broussailleux, une caractéristique qu'il devrait d'après certains à des ancêtres nordiques. Il parle très vite, même pour un Marienbourgeois, avec un débit saccadé qui semble toujours trahir une fureur mal maîtrisée.

Personnalité et motivations : Axel est furieux et il ne supportera pas la situation actuelle beaucoup plus longtemps. Il veut que la loi soit changée et que les Bateliers soient traités avec le respect qui leur est dû. Il travaille dur tous les jours sur son bateau et sacrifie une bonne partie de ses nuits à l'Association, à présider des réunions ou à recruter dans les tavernes du port. Il peut dénoncer sans fin et avec chaleur les mauvais traitements et les persécutions infligés aux bateliers par la Guilde de Loodemans. Prompt à s'emparer d'un bâton au moindre signe de bagarre, il n'est peut-être pas la personne susceptible d'éviter la guerre avec les Pilotes.

Relations : Axel rencontre fréquemment Albert Loodemans de la Guilde des Pilotes et Marins (voir p. 61) même si ces réunions tournent systématiquement à l'aigre. Il connaît vaguement Lea-Jan Cobbius (voir p. 57) qu'il adorerait convertir aux vues de l'Association des Bateliers. Le Capitaine de Quartier Theophilus Graveland (voir p. 70) qui a dû l'arrêter plusieurs fois pour bagarre le connaît parfaitement. Axel est lourdement endetté auprès de Delftgruber et Fils de Guilderveld (voir p. 87) qui lui vend les fournitures nécessaires à la bonne marche de son bateau.

Guilde des Pilotes et Marins

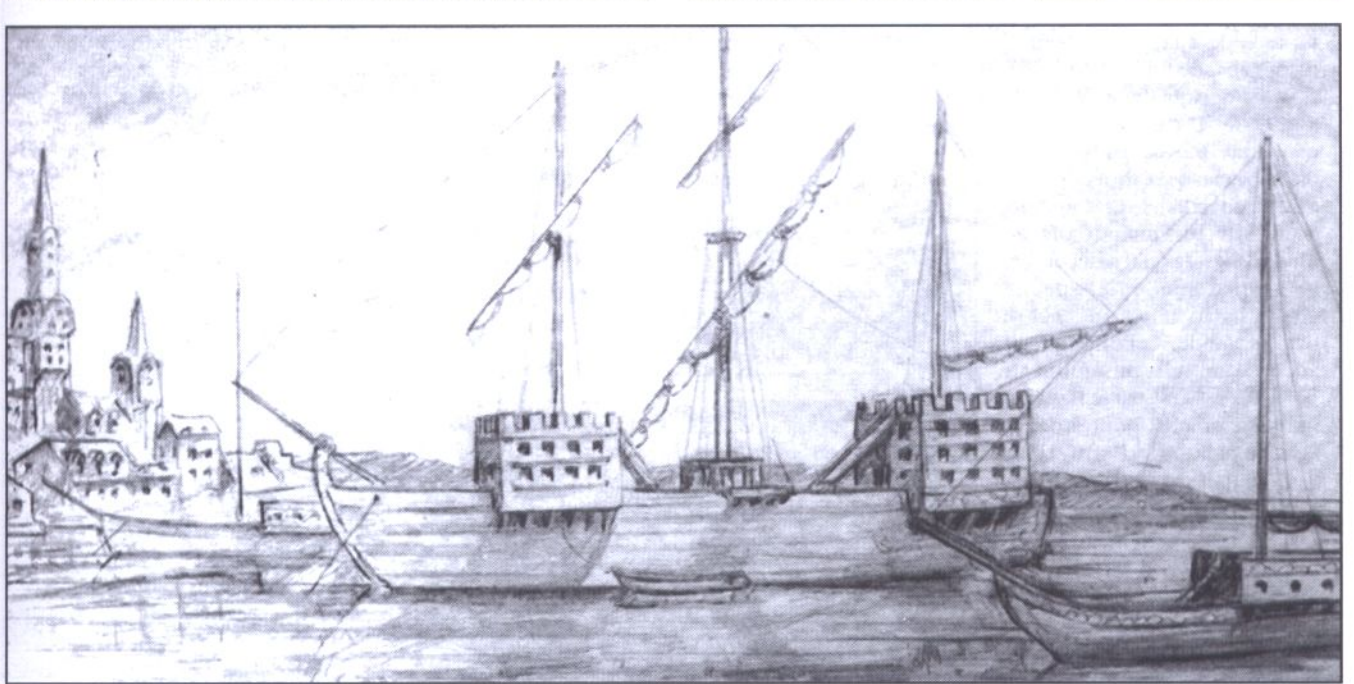
Les locaux de la Fraternité des Marins et Pilotes se trouvent juste au centre du front de mer de Stœssel, à vue du bâtiment de l'Association des Bateliers. Ils abritent une des guildes les plus anciennes et les plus respectées de la cité. La maison de la guilde arbore une façade à colonnes avec une corniche où trône une sirène peinte. Un petit dôme se termine en une flèche de bronze surmontée d'une représentation de la couronne de Manaan.

La guilde a été créée pour défendre les intérêts des marins et des pilotes de la rade. Elle les représente auprès de l'administration du Sieur Maître du Port. La Fraternité a des relations délicates avec les cultes locaux car les marins qu'elle représente constituent une population des plus superstitieuses. Elle cherche donc bien souvent à les apaiser par des dons aux temples et organisations charitables comme l'orphelinat de St Rutha. La maison de la guilde abrite une petite chapelle consacrée à Manaan à travers son avatar de Rijkstrum le Guide, et les membres peuvent y apporter leurs dévotions et offrandes.

La Fraternité en veut à l'Association des Bateliers qui conteste le droit de ses pilotes à leurs honoraires et l'accuse même depuis peu de sabotage. Aucune preuve n'a jamais été relevée à l'encontre d'un pilote, mais certains d'entre eux se sont vantés tard dans la nuit que ces "foutus rats d'eau douce avaient été remis à leur place, et en beauté".

Le mess de la guilde est certainement le restaurant le plus célèbre du Suiddock. Nombre de guildes tiennent cantine, mais aucune ne sert un ragoût de poisson aussi bon et aussi peu cher que celui du 'Vieil Eric' Rœrgang, un cuistot de marine en retraite qui s'occupe maintenant de l'entretien de la

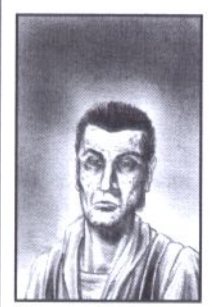
> *"C'est une des guildes les plus efficaces de la cité ; ce n'est pas une organisation de racket comme les Dockers et Charretiers, mais cela ne l'empêche pas de prendre soin des siens. Et le Maître de Guilde, Loodemans, a plus que sa part de bon sens. Préfère réfléchir avant d'agir et chercher la solution raisonnable. C'est vraiment dommage qu'il ne puisse pas faire cadeau d'un peu de sa cervelle à cet excité de l'autre côté du chenal."*
> – un pêcheur du Suiddock



Willibrord "Willi l'Allumé" Molendjik, tueur en série

Cocher d'Eau (pilote), ex-manouvrier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	45	27	5*	4*	8	38	2	47	51	39	48	38	25



Alignement : Mauvais (Khaine)

Points de Magie : 9

Compétences : Acuité Auditive; Acuité Visuelle; Armes de Spécialisation - armes de poing; Art - fabrication de masques; Camouflage Urbain; Canotage; Chirurgie; Coups Assommants; Coups Puissants; Course à Pied; Danse; Déplacement Silencieux Urbain; Escalade; Esquive; Force Accrue*; Incantations - Illusionniste 1 (un seul sort); Langage Secret - Voleurs; Lutte; Manœuvres Nautiques; Natation; Orientation; Pêche; Pictographie - Voleurs; Réflexes Éclairs; Résistance à l'Alcool; Résistance Accrue*; Technologie; Torture; Travail du Bois.

Sorts : Apparence Illusoire.

Dotations : Bateau, gourdin, dague (I+10, D-2, P-20), 1D6 masques mortuaires de ses victimes, flasque de gin, garrot, corde, diverses lames et scies chirurgicales.

Citation : "Je vous conduis quelque part ma'am?"

"J'ai besoin de compagnie, je suis si seul."

"Mère m'a abandonné mais toi tu ne me quitteras jamais."

Willibrord Molendjik - "Willi l'Allumé" pour les enfants de Riddra - est un de ces monstres humains que génèrent parfois les taudis tels que ceux du Suiddock. Âgé d'à peine plus de 40 ans, il en fait vingt de plus après une vie de dépravations. Molesté puis abandonné par une mère prostituée, il n'a jamais connu son père et a grandi sans amis sur les quais du Suiddock, persécuté pour ses bégaiements, sa timidité et son visage affreusement ravagé par la petite vérole. Il ne lui a jamais été possible de trouver un apprentissage et il a survécu à coups de petits boulots, en écumant les poubelles et grâce à divers vols minables. Incapable de réunir les quelques piécettes qui lui auraient acheté un lit dans un asile de nuit, il a vécu une bonne partie de sa vie dans un bateau abandonné.

Il y a quelques années, Willi a même perdu ce bateau en refusant de livrer aux nervis d'Henschmann une breloque de valeur qu'il avait trouvée. Ils la lui ont prise quand même et ont incendié le bateau qui l'abritait pour s'amuser. Dans sa fuite, il a trouvé à se cacher dans les sous-sols d'un entrepôt abandonné de Riddra. C'est là qu'il a découvert une porte oubliée et scellée conduisant à une salle encore plus profonde. Celle-ci donnait accès à une citerne qui avait peut-être été construite il y a un millier d'années pour stocker l'eau de pluie.

Willi finit par être fasciné par le puits, les étranges inscriptions qui ornaient sa margelle et, par-dessus tout, par la surface noire et huileuse de l'eau. Il s'était assis près du puits pendant des heures, ressassant ses rancœurs contre ceux qui l'avaient persécuté, contre les femmes qui l'avaient repoussé, condamné à la solitude. Il les haïssait. Et tout cela il l'avait expliqué au puits.

Un jour, le puits avait répondu. Il comprenait sa douleur, approuvait et encourageait sa haine. Il lui expliqua comment il pouvait obtenir des amis pour toujours.

Willi en vint à adorer la Voix surgie du Puits comme une divinité. Sur ses instances, il s'est trouvé un autre bateau et il est maintenant cocher d'eau. Grâce à la magie que lui a offerte la Voix, il peut déguiser son apparence et esquiver les soupçons. Il appâte les prostituées par des promesses d'argent facile et les matrones aux pieds douloureux et les enfants trop confiants par l'offre d'un trajet gratuit sur sa barque. Une fois qu'il les a réduits à l'impuissance, il les emmène dans son sous-sol secret où il les viole et les torture pour la plus grande distraction de la Voix avant de les tuer. Il leur coupe alors la tête qu'il conserve sur une étagère où sont réunis tous ses nouveaux amis. Il jette les corps dénudés dans le puits où la Voix peut s'en repaître. Willi garde les vêtements en vrac dans un coin de la salle.

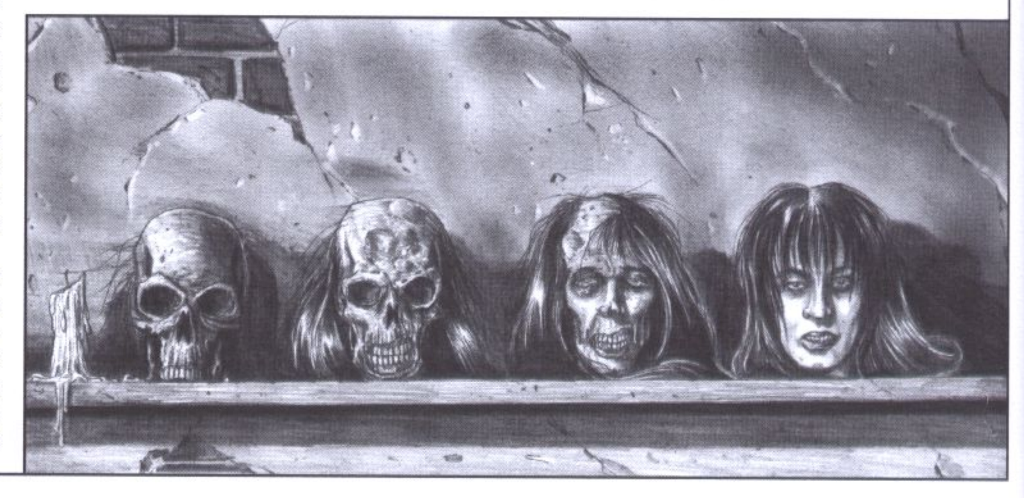
Ces cinq dernières années, Willi a tué 17 personnes. Il cherche une nouvelle victime chaque fois qu'une des têtes cesse de lui parler (elles ne peuvent pas remuer les lèvres mais Willi les entend dans sa tête) et que la Voix lui dit qu'il doit se trouver un nouvel ami. Les amis sont si inconstants - ils finissent toujours par partir. Mais Willi peut toujours en trouver d'autres.

La Voix dans le Puits, Esprit de haine, Démon de Khaine

Il y a bien longtemps, pendant l'épidémie qui mit fin au règne de Boris l'Incompétent, un culte de Khaine avait pu prendre pied à Marienburg. Au sommet de sa puissance, ses sectateurs avaient réussi à invoquer et à lier un serviteur de Khaine qu'ils nourrissaient en jetant dans le puits les corps de leurs victimes. Le culte avait fini par être éradiqué mais l'esprit avait échappé aux prêtres et aux Répurgateurs. La salle qui l'abritait avait été scellée par un faux mur et oubliée.

Cet esprit a maintenant un nouvel adorateur, un pauvre idiot qui écoute son prêche de haine et de meurtre, un esclave qui le nourrit régulièrement de chair et de sang. Le démon lie l'âme de chaque nouvelle victime à sa tête coupée et la force à dire des gentillesses à son assassin. Chaque fois que le démon ressent le besoin d'une séance d'adoration, il consomme une âme captive et demande à Willi d'aller en chercher une autre.

Aucune caractéristique n'est donnée pour cette entité. Elle est liée au puits et ne dispose d'aucune compétence de combat utilisable. Elle ne peut que séduire les esprits faibles, lier et manipuler les âmes qui lui sont offertes en sacrifice et accorder un unique sort à ses adorateurs. Elle ne peut être conjurée que par un rituel d'exorcisme célébré par un prêtre de Mórr.





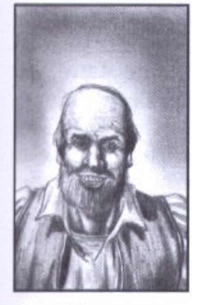
maison de la guilde. Eric est pensionné par la guilde et cuisine uniquement parce qu'il aime la compagnie des marins et échanger avec eux de vieilles histoires ; le prix des repas, la moitié du prix normal n'importe où ailleurs dans le Suiddock, ne sert qu'à couvrir le coût des provisions. À la consternation de nombreux Marienbourgeois, ce mess est hélas strictement réservé aux membres de la Fraternité.

Albert Loodemans est à la tête de la Fraternité depuis cinq ans. C'est un personnage respecté du Suiddock et on peut le trouver presque tous les jours à la maison de la guilde où il veille souvent tard dans la nuit. Actuellement, il consacre une grande partie de son temps à essayer de trouver un terrain d'entente avec Axel Huurder.

Albert Loodemans
Maître de Guilde de la Fraternité des Marins et Pilotes

Pilote, ex-matelot et batelier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	39	4	4	11	40	2	34	32	32	43	37	38



Alignement : Loi (Solkan, dévotion modérée)

Compétences : Alphabétisation ; Astronomie ; Canotage ; Esquive ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; Orientation ; Pêche ; Potamologie.

Dotations : Sceau de la guilde monté en anneau, dague (I+10, D-2, P-20), canne de marche, 2D6 guilders.

Citation : "Je suis sûr que nous pouvons trouver un accord satisfaisant pour les deux parties."

"Que pouvons-nous faire ? Leur faire passer à tous un examen pour déterminer qui a besoin d'un pilote ? Qui l'organiserait ? Et comment compenser la perte de revenus pour nos adhérents ? C'est un problème complexe. Il faut nous garder de toute décision inconsidérée."

Apparence : Un homme de petite taille assez épais, calvitie, barbe rousse, yeux bleus et profonds. Il a eu le nez cassé dans une bagarre avec les Bateliers, il y a quelques années, et sa voix en a gardé des accents nasillards.

Personnalité et motivations : Albert est un homme calme, raisonnable et réfléchi, un adorateur dévot du bon sens. Il veut éviter d'envenimer les problèmes qui l'opposent aux Bateliers et cherche à rester en bons termes avec Axel Huurder, sans grand succès cependant. Son honnêteté scrupuleuse et sa diplomatie inlassable lui ont acquis la confiance de la plupart des résidents du Suiddock.

Relations : Albert a de fréquents contacts avec le Sieur Maître du Port, Odvaal van den Huister, et les principaux représentants de la plupart des Maisons Marchandes. Il prend soin de garder les meilleures relations avec le Président Gyngrijk, car il compte sur son influence pour prévenir l'abrogation des Lois de Pilotage.

À l'insu de tous ses collègues de la guilde, il appartient à la Fraternité de la Pureté, la couverture officielle des Chevaliers de la Pureté (voir p. 40). Albert considère cette association comme un simple club-bar, un endroit où il peut se détendre et exprimer son dégoût pour l'ordure non-humaine et étrangère qui pollue la cité. Il se ment en fait à lui-même et détourne les yeux quand quelque chose pourrait l'alerter sur les exactions secrètes de cette organisation.

L'Orphelinat de St Rutha

"Chez Frère Bert", comme on appelle l'endroit dans toute la cité, est un bâtiment de plusieurs étages qui correspond en fait à trois maisons réunies en une seule. Il donne sur le petit canal que tous surnomment l'Eau Puante dans le Luydenhœk.

"De fichues vermines, c'est tout ce qu'ils sont, avec leurs bols de piécettes et leur mendicité intolérable. Feraient mieux de se trouver un travail honnête."
– un courtier de la Bourse irrité

L'Orphelinat St Rutha prend soin des enfants en mal de parents ou de tuteurs, ou nés dans des familles trop misérables pour les accueillir. Les enfants sont pris en charge par l'institution jusqu'à l'âge de quatorze ans ou jusqu'à ce qu'ils aient trouvé un contrat d'apprentissage dans une profession respectable. Le directeur, Frère Albertus Cobbius, est toujours prêt à guider les visiteurs à travers l'institution. Ses élèves vedettes chantonnent alors leurs tables de multiplication par treize, récitent les noms des principaux cours d'eau du Vieux Monde et leurs longueurs, ainsi que d'autres exploits scolaires. L'établissement accueille actuellement 30 enfants, âgés de six mois à treize ans.

L'orphelinat ne compte qu'assez peu d'employés à plein temps : Frère Bert, Mamie Emma, qui cuisine pour les enfants et enseigne aux fillettes la cuisine et la couture, et les imposants frères Krabbenbo, Julius et Joseph, qui jouent les hommes à tout faire à l'orphelinat et surveillent les enfants quand ils partent "en quête". D'autres travaillent ici bénévolement. Anders Vesalion (voir p. 94) passe toutes les deux semaines pour s'assurer de la santé des petits pensionnaires. Haam Markvalt, le chef du "club de discussion" radical de Vrijbond (voir p. 104) consacre chaque Marktag à l'enseignement de la lecture, l'écriture, l'arithmétique et la géographie à l'orphelinat. Il semble que chaque semaine ou presque, le Frère Bert réussit à convaincre une nouvelle personne de donner un peu de son temps "pour les enfants".

À Marienburg, St Rutha est considéré avec fierté, amusement et même irritation. Frère Bert s'est fait un nom en défendant de bien étranges idées. Il prétend, par exemple, qu'il est naturel de donner de l'argent aux moins bien lotis que soi. Les enfants les plus âgés et les plus dignes de confiance, vêtus d'uniformes bleu et blanc qui les distinguent des autres poulbots, ont pour tâche de faire la quête dans les rues. Pour autant que l'on sache, c'est la seule source de revenu de l'orphelinat et les quêteurs peuvent se montrer remarquablement persistants. Certains Marienbourgeois prennent carrément leurs jambes à leur cou en entendant des piécettes s'entrechoquer dans un bol ou en entrevoyant un enfant en bleu et blanc.

Frère Bert juge aussi qu'il faut "savoir se défendre quand la raison échoue". C'est un ancien gladiateur et il enseigne aux enfants divers astuces de combat de rue permettant de mettre hors d'état de nuire un attaquant sans le blesser gravement. Si la hiérarchie du culte ne l'a pas encore sanctionné, c'est qu'il inculque sans faiblir à ses petits élèves que la violence n'est qu'une solution de dernier recours et qu'elle ne doit servir qu'à permettre la fuite.

Frère Albertus Cobbius, Directeur de l'Orphelinat St Rutha

Initié de Shallya, ex - estudiant en médecine, chasseur de primes et gladiateur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	45	6*	5	8	42	1	38	25	35	39	40	40



Alignement : Bon (Shallya)

Compétences : Alphabétisation ; Armes de Spécialisation - Poing, Fléau, Lasso, Filet, Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Connaissance des Parchemins ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Esquive ; Filature ; Force Accrue* ; Langage Secret - Classique ; Pathologie ; Pistage ; Sixième Sens ; Théologie - Shallyenne ; Traumatologie.



"Le Vieux Frère Bert est peut-être un Shallyen mais ce n'est pas une lavette. Une andouille de bandit tiléen a voulu se le faire une nuit près du Niederbrug, pensant avoir affaire à une proie facile. Albert l'a débarrassé de sa lame en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire et l'a poussé dans le canal. Lui a pas fait mal, s'est contenté de lui faire honte. Il apprend aussi à ses gamins à se défendre même si j'ai entendu que ses supérieurs n'aimaient pas beaucoup l'idée."
– un camelot de Luydenhœk

Dotations : Tunique et symbole shallyens, bâton, registre des promesses de dons, sacoche médicale en bandoulière.

Citation : "Ah, je suis content de vous rencontrer. Il y a un trou dans le toit tout au sud qui ne pourra pas être rebouché sans une vingtaine de guilders. Vous-même, jusqu'à combien pouvez-vous aller?"

"Nous avons plus besoin de soutien financier que de soutien moral. Ne considérez pas la chose comme une charité mais comme un investissement. Chaque enfant à qui nous donnons un métier représente un artisan de plus pour la cité et un voleur de moins. Cela vaut bien un peu d'argent, non?"

Apparence : Un grand costaud bien avancé dans la cinquantaine, ses cheveux noirs commencent à grisonner. Ses yeux marron semblent toujours exprimer tristesse et compassion, mais l'homme est toujours prêt à sourire.

Personnalité et motivations : Frère Bert est un homme pratique et direct qui décroche une bonne part des donations grâce à une persistance sans faille. Il refuse de fréquenter son frère Lea-Jan Cobbius, mais son amour pour le Suiddock et ses habitants est tout aussi fort même si la corruption qui ronge ce quartier de l'intérieur lui fait horreur. Pour survivre à la rue, Bert a longtemps suivi une carrière guerrière avant de se remettre en question complètement et de vouloir devenir médecin puis prêtre. Il consacre sa vie à protéger les enfants du Suiddock des malfaisances qui les guettent sur le port.

Relations : Lea-Jan Cobbius (voir p. 57) est son frère aîné. Depuis une querelle sur les méthodes de Lea, ils ne se parlent plus. Bert est un ami du Directeur Fooger (voir p. 32), un des donateurs les plus généreux. Il est bien connu des artisans de Marienburg chez qui il a déjà placé pas mal d'apprentis. Il connaît Sœur Hilaria de St Olovald (voir p. 67). Elle le respecte mais jalouse ses talents de quêteur. On peut parfois rencontrer Frère Bert au Perchoir du Pélican; il lui arrive en effet de boire une bière avec le propriétaire, Ishmael Boorsvelt (voir p. 63).



Secrets : Autrefois gladiateur et chasseur de primes, Albertus a été mêlé aux affaires et aux rivalités de la pègre et s'est même fait quelques ennemis à l'extérieur de Marienburg. Après tout ce temps, il est probable que ce passé est oublié de tous, mais qui sait s'il ne reviendra pas le hanter un jour?

Le Perchoir du Pélican

Cet établissement sans prétention se dresse au fond d'une impasse donnant sur la rue qui court derrière les entrepôts. Tous les Suiddockers authentiques savent où se trouve le Perchoir du Pélican, un des abreuvoirs favoris des dockers et bateliers. Le Perchoir est ouvert de midi à minuit.

L'intérieur est nettement plus grand que ne le laisse espérer sa modeste façade. À une vaste salle commune s'ajoutent diverses cabines protégées par des rideaux et des pièces privées pour les clients soucieux d'intimité. La rumeur prétend même qu'une collection de passages secrets permet de rejoindre n'importe lequel des canaux alentour, un avantage prisé des contrebandiers et autres agents de l'ombre.

Le Perchoir du Pélican appartient à Ishmael Boorsevelt, un ancien premier maître qui a perdu une jambe (et une partie de sa tête d'après certains) dans la destruction de son dernier navire par un monstre marin de la Mer des Griffes. Les marins sont connus pour leur superstition, mais Ishmael les bat tous sur ce point. Il redoute par exemple d'être appelé par son nom de famille ; "c'est bon pour les morts", marmonne-t-il; "Ishmael suffit largement". Rare sont ceux qui savent qu'il a un nom de famille.

Le Perchoir du Pélican propose une gamme assez remarquable de bières et de spiritueux, dont le célèbre rhum Alte Geheerentode et la bière forte Braakbrœw. Il peut aussi se targuer de son éventail de cognacs bretonniens et impériaux, vodkas kislévites, uisce beathadh d'Albion et aquavits nordiques. Cette carte somptueuse est connue de tout le Suiddock, de même que les prix extraordinairement raisonnables. Le Perchoir offre aussi un abri pour la nuit : un dor-

"Quoi qu'il arrive, ne sifflez pas au Perchoir. Et ne parlez pas du temps. La dernière fois que quelqu'un s'est mis à siffler, le vieil Ishmael a bien failli l'éparpiller avec son tromblon. Un superstitieux. Ne lui demandez jamais son nom de famille, et ne lui donnez pas le vôtre; il prétend que seuls les morts s'appellent par leur nom de famille."
– un garde



toir à l'étage accueille douze couchettes. Ishmael demande 3/6 par personne et par nuit, payable d'avance qu'une couchette soit libre ou pas, et il n'a rien contre le surbooking. D'après les habitués, le record est pour l'instant de 32 personnes dans le dortoir.

Le Perchoir du Pélican offre des distractions à ses clients : chants, contes ou danses exotiques, sur un même thème nautique, mais il n'existe pas de programme établi ; "ça arrive quand ça arrive" comme l'expliquent les habitués. Le tromblon chargé qui repose sous le comptoir permet éventuellement de remettre à leur place les critiques oublieux du savoir-vivre.

Le Perchoir doit son nom au pélican apprivoisé d'Ishmael, Bébec, qui arpente librement l'établissement, au grand dam de certains consommateurs imprudents.

Ishmael Boorsvelt, propriétaire du Perchoir du Pélican

Commerçant, ex-matelot et premier maître

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	48	33	4	3	11	44	2	43	38	47	34	45	33

Alignement : Neutre (Manann)

Compétences : Alphabétisation ; Arme de Spécialisation – Armes à Poudre ; Bagarre ; Canotage ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; Numismatique ; Résistance à l'Alcool

Dotations : Gilet de cuir (0/1 PA, tronc), dague (I+10, D-2, P-20), tromblon (P 24/48/250, sous le bar), jambe de bois. Un coup critique à la jambe gauche (en bois) d'Ishmael la détruit, ce qui le projette au sol mais ne lui inflige aucun dommage qui ne puisse facilement se réparer.

Citation : "Pas'd'çà chez moi. C'est la poisse assurée et j'en veux pas."

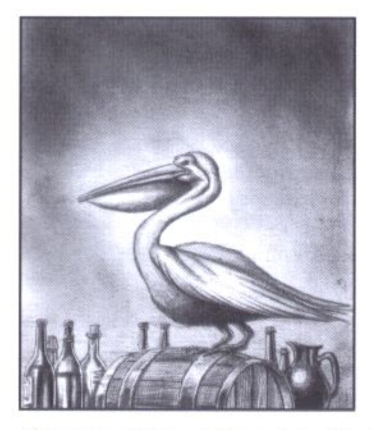
"Maintenant tu sors et tu fais trois fois le tour du bâtiment en courant et en gardant du sel dans ta main. Et fais gaffe à ne pas t'approcher d'un chat non plus."

Apparence : Le Vieil Ishmael, comme chacun l'appelle, est un grand maigre dans la quarantaine. Son visage disparaît presque derrière une chevelure blond châtain hirsute et une barbe de même couleur. Ses yeux bleus offrent le plus souvent un aspect vitreux. Ceux qui le connaissent depuis des années disent qu'il n'est plus le même depuis qu'il a perdu sa jambe.

À partir du genou, c'est une grossière prothèse de bois qui lui sert de jambe gauche. Cette infirmité est reflétée par son **M** mais toutes les activités exigeant un mouvement (esquive, par exemple) doivent aussi être affectées d'un malus de -20. Les tests d'**I** pour les activités indépendantes du mouvement (observation, par exemple) peuvent en revanche se faire à plein **I**.

Personnalité et motivations : Ishmael n'est pas un bavard et pourrait même passer pour maussade. Il ne gaspille jamais un mot quand un grognement suffit, et seule une infraction à son code superstitieux peut le lancer dans un discours enflammé. Il laisse généralement les autres prendre en main la conversation. Il est strictement impossible de l'amener à parler de son ancienne vie de marin ou de la perte de sa jambe. Il est arrivé qu'il fiche à la porte des curieux qui se montraient trop insistants à ce sujet, ce qui est





drôlement étonnant quand on sait à quel point il aime l'argent de ses clients.

De ses blessures il a gardé 4 Points de Folie et deux troubles mentaux : Haine (***WJRF***, p. 85) de toutes les créatures marines plus grandes qu'un homme, et superstition aiguë. Ishmael croit dur comme fer à toutes les superstitions dont vous avez pu entendre parler, auxquelles s'ajoutent toutes celles qu'il vous plaira d'inventer. Chaque fois qu'un client enfreint un de ses préceptes superstitieux, Ishmael doit faire un test de **Cl**. En cas d'échec, il devient hystérique et flanque sur-le-champ le client à la porte. Cinq ou dix minutes suffisent pour qu'il retrouve son sang-froid mais le client concerné se verra gratifier d'un avertissement rigoureux ; il ne doit plus jamais, jamais, faire ça (quoi que ça ait pu être) à l'intérieur du Perchoir.

Secrets : Ishmael était autrefois un pirate. Il était premier maître sur un navire qui écumait sans pitié les côtes de l'Estalie et de la Bretonnie jusqu'à ce qu'une dernière campagne lui coûte sa jambe. Poursuivi par les cotres douaniers de L'Anguille, son navire s'était échoué sur la côte des Landes Amères en pleine tempête. Il ne sait absolument pas comment il a pu se retrouver boitillant dans Marienburg sur une béquille, avec un moignon de jambe proprement pansé et juste assez d'or pour acheter une auberge du Suiddock au bord de la faillite qui se trouvait en vente. Il ne comprend pas non plus pourquoi il s'est senti forcé de l'acquérir. La nuit, il lui arrive cependant de rêver d'une crique des Landes Amères qui ne figure sur aucune carte, des hurlements de ses compagnons de bord quelque part derrière lui et d'une voix âpre, "Tu es juste ce qu'il nous faut et tu vas donc être sauvé". Le cauchemar se termine toujours par l'image d'une scie sanglante qui descend vers sa jambe. Et chaque jour à l'ouverture, Ishmael se demande si c'est aujourd'hui "qu'ils" vont venir réclamer le prix de ce traitement de faveur.

Relations : Lea-Jan Cobbius (voir p. 57) et son garde du corps, Grand Piet, passent généralement prendre un verre juste après le coucher du soleil. Frère Bert de l'orphelinat (voir p. 61) fait souvent de même, mais les deux frères s'évitent visiblement. Axel Huurder de l'Association des Bateliers (voir p. 59) y vient aussi de temps en temps. Mamie Hetta (voir p. 72) achète ici son rhum et passe presque tous les jours. Le Capitaine de la Garde Theophilus Graveland (voir p. 70) vient s'y détendre chaque Festag au soir, une fois son service fini.

Bourse d'Import-Export des Wastelands

Ce bâtiment de trois étages en pierre et bois est peut-être le plus imposant de l'Île Haute Tour, si l'on excepte la Haute Tour elle-même. Ses multiples colonnes, ses fenêtres immenses et ses moulures signalent à tous les sommes faramineuses consacrées à sa décoration ; les allées et venues incessantes de marchands renforçant l'impression de son importance. Si le commerce est le fluide vital de Marienburg, le cœur de la cité bat sans doute à la Bourse : tout le commerce de gros se décide ici et des cargaisons de tout type s'y échangent chaque jour.

La Bourse, comme l'appellent les Marienbourgeois, a d'abord été la Guilde Mercantile. Avec les siècles, le flux toujours plus important du commerce a métamorphosé cet endroit où les marchands se réunissaient autrefois pour prendre un verre et discuter. Ces murs abritent toujours officiellement une maison de guilde, mais les marchands préfèrent se rencontrer dans des clubs privés : la Bourse est réservée aux affaires.

> *"La Bourse ? C'est là que se fait tout le négoce. Tout le commerce de gros en tout cas. Des millions et des millions de guilders changent chaque jour de mains dans ce bâtiment. C'est là que se font toutes les grosses affaires."*
> – un marchand local

La Bourse est gérée par les onze membres de la Commission des Contremaîtres du Commerce. Il s'agit traditionnellement des chefs des dix plus riches familles de Marienburg et du Grand Prêtre d'Hændryk. Mais tout le monde se prétend extrêmement fortuné quand il s'agit d'impressionner ses rivaux et au bord de l'indigence quand il s'agit de payer ses impôts (voire les deux dans la même phrase). Pour éviter toute controverse, le Stadsraad appointe systématiquement comme Contremaîtres les dix Directeurs "élus" qui ont la plus forte expérience des affaires, c'est-à-dire les Dix. L'actuel Contremaître en Chef est le Directeur Jaan van de Kuypers (p. 30). Le Staadtholder van Ræmerswijk (p. 31) n'est qu'un membre très mineur de la Commission.

Qui que soient les Contremaîtres, les marchés passés dans l'opulente intimité de la Salle du Conseil affectent toute l'économie de la cité et du Vieux Monde septentrional. Les observateurs avertis de la politique marienbourgeoise savent que le véritable gouvernement de la cité se réunit dans cette salle et que derrière ses vastes portes de chênes, les fortunes se font et se défont. Les moindres mortels, comme les agents de change de la Corbeille, ne font qu'entendre des rumeurs et humer la puissance invisible des Contremaîtres.

La Corbeille, la principale salle d'échange, a toutes les apparences d'une maison de fous pour le non-initié. Pendant les cotations, de dix heures du matin à quatre heures de l'après-midi, les agents de change travaillent dans une frénésie assourdissante. Les agents vendeurs beuglent leurs offres et baisses de prix, tandis que les acheteurs hurlent leurs contre-propositions, accords ou refus. Les vendeurs commercent aussi entre eux, échangent contrats et billets à ordre, et vendent des cargaisons qu'aucun d'entre eux ne verra jamais. Des morceaux de papiers volent dans tous les sens et les coursiers qui affichent les derniers prix sur le gigantesque tableau noir de la salle doivent bien souvent effacer une cotation avant même d'avoir fini de l'écrire. On dit que seuls ceux qui travaillent à la Bourse comprennent vraiment ce qui s'y passe et que seuls les fous travaillent à la Bourse.

La Bourse abrite aussi un petit temple consacré à Hændryk, le Dieu du Commerce. Malgré sa taille réduite, cet oratoire, richement décoré, est fréquenté par tous les marchands qui comptent faire fortune autour de la Corbeille. Chaque journée d'échanges commence par une prière à Hændryk et finit de même. La tradition veut que chaque marchand qui fait affaire ici fasse un don d'un guilder à l'oratoire.

Les créatures de la Bourse

La Bourse est peuplée de marchands de tout type, depuis les puissants membres de la Commission jusqu'aux agents de change surmenés au fond de la Corbeille. Les PJ ne rencontreront probablement pas les marchands eux-mêmes mais certainement leurs représentants. Voici une brève description de quelques PNJ typiques de la Bourse. Voir l'Appendice Deux pour des descriptions complètes, p. 151.

Les **employés de bureau marchand** représentent tous les employés de bureau, huissiers, commerciaux, partenaires mineurs, secrétaires et autres valets qui forment le gros de la population de la bourse. C'est à ce type de personnages que devraient avoir affaire les PJ qui auront à commercer à Marienburg. Ils sont bien payés et se montrent généralement assez loyaux envers leurs maîtres : chaque test de *Corruption* est affecté d'un malus (-20).

Les **agents de change** accomplissent le véritable travail de la Bourse, les ventes et les achats, au rez-de-chaussée de la Corbeille.





Certains sont employés par les grandes maisons marchandes de Marienburg ; d'autres représentent de petits cabinets indépendants qui louent leurs services aux négociants indépendants. Ces agents font tout très vite et à grands cris ; ils semblent vivre deux fois plus vite que leurs contemporains et deux fois plus intensément. Les dépendances à divers stimulants ne sont pas rares.

Les **véritables marchands** fréquentent effectivement la Bourse, mais il est généralement difficile de les y rencontrer, protégés qu'ils sont par une cohorte d'employés loyaux. Ce sont des membres installés de la Guilde Mercantile qui consacrent toute leur vie à gagner cet argent qui leur permettra peut-être un jour d'accéder à un de ces sièges si convoités de la Salle du Conseil et du Directorat.

Transactions

Les cargaisons de presque toute nature peuvent être achetées ou vendues à la Bourse. Si vous utilisez les Règles de Commerce des pages 101-102 de ***Mort sur le Reik*** (résumées dans l'Appendice Six, p. 160), gardez à l'esprit ce qui suit pour toutes les transactions réalisées à la Bourse.

La Bourse est dirigée par – et souvent pour – la Guilde Mercantile, et plus particulièrement par ces puissantes familles dont les chefs se réservent les postes de Contremaîtres. Moyennant finance, les non-membres peuvent obtenir les services d'un agent de change, services essentiels puisque toutes les transactions réalisées à la Corbeille doivent passer par l'intermédiaire d'un de ces agents accrédités. On ne peut pas simplement se rendre sur place et commencer à crier ses offres. Les principales maisons marchandes disposent de leurs propres agents de change mais quelques petits cabinets indépendants sont aussi accrédités. La Bourse accueille tous les notaires nécessaires à l'enregistrement formel des transactions et se charge de vérifier les paiements des taxes et honoraires. Voici maintenant la liste de ces charges :

Taxe commerciale **:** La cité lève une taxe de 2% sur toutes les transactions, à la charge du vendeur.

Frais de Courtage **:** Les intervenants qui n'appartiennent pas à la Guilde des Marchands doivent régler ces frais de courtage, en général 1% du montant de la transaction.

Frais notariaux **:** Une transaction n'est valide que si elle est enregistrée auprès d'un des notaires de la Bourse. Ces frais se montent à 5 guilders, quelle que soit la valeur de la transaction.

Donation cultuelle **:** Tous les négociants (PJ y compris) sont censés faire chaque jour un don de 1 guilder au Culte d'Hændryk. Cette somme, fixée par la tradition, est la même pour le négociant qui fait une opération que pour celui qui en fait mille.

Si les personnages sont acheteurs, déterminez si le lot de marchandises recherché est disponible en faisant cinq jets dans la colonne appropriée de la Table des Cargaisons (p. 161). Si un des jets correspond bien à la cargaison recherchée, elle est effectivement en vente. Pour déterminer le volume disponible, considérez une constante commerciale de 25 000. Marienburg est une plaque tournante commerciale, n'oubliez donc pas de modifier le volume final en conséquence.

Il y a toujours de la demande pour toutes sortes de cargaisons. Les PJ qui doivent vendre une cargaison à la Bourse trouvent nécessairement un acheteur. Ils ne peuvent qu'accepter le prix qui se déterminera au fond de la Corbeille : c'est une des conditions sine qua non du commerce à la Bourse.

Prix du marché

On ne marchande pas à la Bourse : les prix sont fixés par le marché. Chaque marchandise a deux prix : un prix d'achat et un prix de vente. Ces derniers varient sans cesse au cours de la journée et doivent être recalculés pour chaque transaction. Pour déterminer le prix d'achat d'une cargaison (si les PJ sont vendeurs), lancez 3D10 et ajoutez 80. Pour déterminer le prix de vente d'une cargaison (si les PJ sont acheteurs), lancez 2D10 et ajoutez 90. Ces nombres représentent un pourcentage de la valeur de base fixée par les Règles de Commerce.

Pour des PJ, il est difficile – mais pas complètement impossible – de gagner de l'argent en achetant et vendant des cargaisons à la Bourse. Dans la plupart des cas, les jets de dés utilisés pour fixer les prix du marché rendent cette activité des plus risquées. Pour couvrir les différentes taxes, la marge entre prix d'achat et de vente doit être supérieure à 3%. Seuls les négociants réellement compétents peuvent gagner leur vie autour de la Corbeille dans de

> *"La Bourse ? Une bande de voyous surpayés qui s'agitent et se gueulent dessus comme des putois. Y sont censés gagner des milliers de guilders avec le commerce. Un jour y en a un qui m'a expliqué, mais ça m'a seul'ment donné mal à la tête. Je comprends toujours pas c'qu'y'peuvent fiche. J'suppose qu'c'est une sorte de tripot."*
> – un vieux batelier



telles conditions. Ne modifiez pas les jets définis ici si vous ne voulez pas voir vos PJ préférer le courtage en bourse à une vie d'aventure.

La Maison des Rêves du Lotus D'Or

À l'extrémité de ce repaire de voleurs qu'est le Pont Trois Penny, côté Riddra, là où le canal Lanterne Rouge rejoint le chenal, se dresse un bâtiment de deux étages en pierre et bois qui respire la perversion et la malveillance. Il s'agit de la Maison des Rêves du Lotus d'or, la plus fameuse fumerie du Suiddock.

Plus ancienne que les souvenirs de quiconque, elle a été agrandie anarchiquement par ses propriétaires successifs et penche selon divers angles improbables. Elle s'avance tellement au-dessus du canal que tout le monde se demande comment elle ne s'y est pas encore écroulée. Ce commerce ne se signale que par une enseigne défraîchie représentant un lotus doré, et par l'odeur caractéristique du Lotus Noir qui l'enveloppe.

L'intérieur ressemble à quelque vision extraite d'un cauchemar shallyen. Au pied d'un escalier vermoulu et taché, derrière un videur nippon silencieux, s'étend une grande pièce unique à peine éclairée. Les clients sont étendus sur des couchettes superposées sur trois niveaux et s'accrochent à leur pipe à drogue, la mâchoire tombante et les yeux dilatés, perdus dans les dieux savent quel rêve. Une fumée presque solide remplit la pièce et menace d'étouffer ceux qui n'y sont pas habitués (Test d'**E** pour échapper à une crise de toux.)

> *"Le Lotus Doré n'est pas une simple fumerie, camarade. Oh non, c'est un véritable palais du poison. Et peut-être quelque chose d'autre encore pire."*
> – Sœur Hilaria om Klimt

Il y a toujours ici 4D6 clients, quelle que soit l'heure, mais la seule forme en mouvement est le plus souvent celle de Krœller, l'employé chargé de remplir les pipes et de ramasser les paiements. Les nouveaux ne sont admis qu'après un examen appuyé du videur à travers le judas (Test de **Soc** à -20 pour être autorisé à entrer ou à plein si l'on peut montrer un des jetons du Lotus d'Or).

Le premier étage accueille des cabinets privés, rien de plus qu'une couche derrière une porte fermée, réservés aux clients spéciaux moyennant seulement un guilder la pipe. La maison garantit sa discrétion et permet à plusieurs représentants de l'élite de la cité de se livrer à ce vice répugnant. Le dernier étage abrite les appartements privés du propriétaire, un Indique du nom de Venk Kataswaran plus communément appelé "Le Lascar", et de ses assistants : un ninja (assassin) nippon appelé seulement Toko et le videur, un énorme mercenaire nippon appelé Masahito. L'un comme l'autre sont fanatiquement loyaux envers Venk.

> *"Je l'aime et je la hais! Ça me tue à petit feu mais c'est le seul moyen que j'ai d'échapper un peu à cette vie misérable."*
> – un Marienbourgeois découragé

Venk Kataswaran, propriétaire du Lotus d'Or

Marchand, ex-sorcier niveau 1, apprenti sorcier, marchand d'esclaves et commerçant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	40	4	5	9	60	1	48	57	55	60	56	52



Alignement : Mauvais (Khaine)

Points de Magie : 15

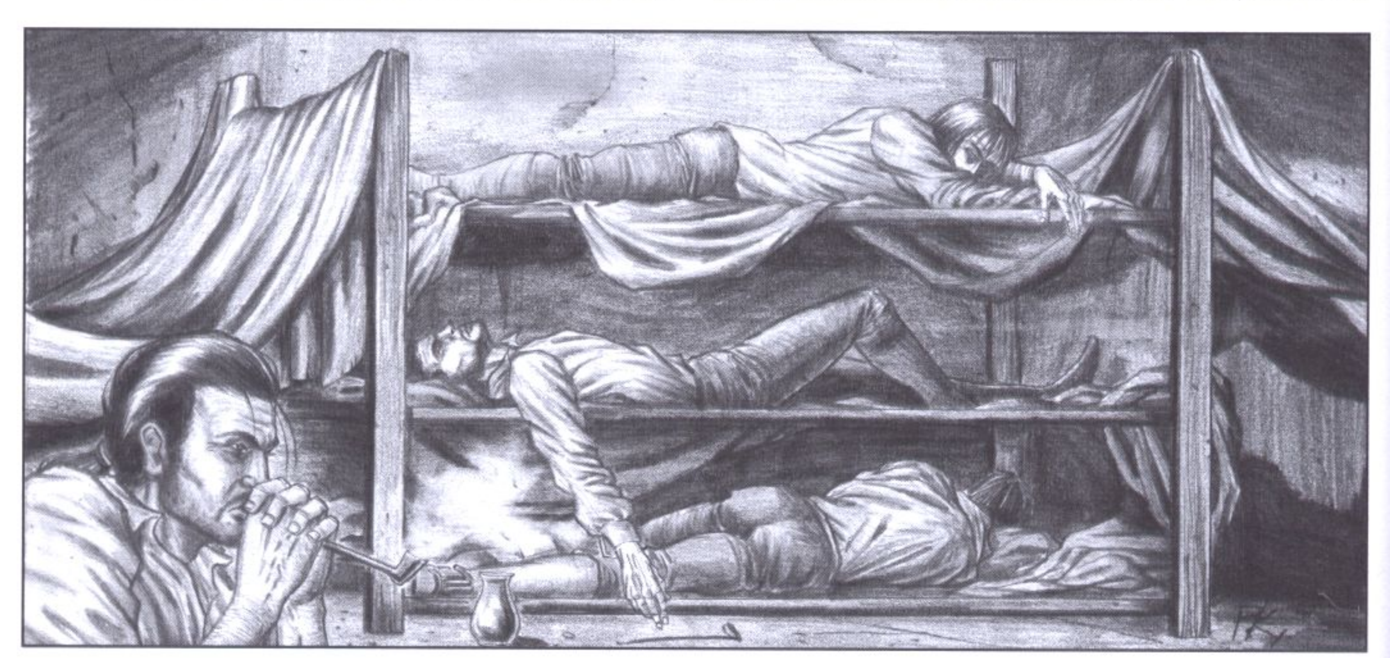
Compétences : Alphabétisation ; Ambidextrie ; Baratin ; Calcul Mental ; Canotage ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Coups Assommants ; Équitation ; Évaluation ; Fabrication de Drogues - Produits Chimiques & Plantes ; Identification des Plantes ; Incantations - Mineure, Bataille 1 ; Langage Secret - Classique, Guilde ; Langue Étrangère - Arabe, Indique ; Langue Hermétique - Magikane ; Législations ; Numismatique ; Préparation de Poisons ; Sens de la Magie ; Sixième Sens.

Sorts : Mineure - Alarme Magique, Don de Langues, Luminescence, Malédiction, Renfort de Porte, Sommeil, Verrou Magique. Bataille 1 - Boule de Feu, Débilité, Guérison des Blessures Légères, Vol.

Dotation : Dague (I+10, D-2, P-20), vêtements indiques de qualité, grimoire, médaillon de membre de la Guilde Mercantile, poisons (Humanicide, Elvicide, 5 doses de chaque), Robe d'Endurance +2 (voir ***Nouvel Apocryphe***, p. 45), 4D6 guilders, anneaux valant 2D10 guilders chacun.

Citation : "Moi, sahib ? Mais j'y touche jamais."

"Il est mort - cet imbécile avait le cœur fragile. Masahito ! Cette nuit, tu emportes le corps à Noormanswijk et tu le jettes dans le





canal. Débrouille-toi pour que ça ait l'air d'un vol. Si quelqu'un le demande, il est parti d'ici en parfaite santé, compris?"

Apparence : Un homme mince de taille moyenne aux alentours de la soixantaine. Il arbore un turban écarlate et des yeux chassieux de vautour. Il n'a plus de majeur à la main gauche.

Personnalité et motivations : L'âme de Venk est aussi noire qu'un puits sans fond. Il n'a pas la moindre compassion pour aucun être vivant et considère même ses si fidèles serviteurs comme de simples outils. Seule l'acquisition de plus de pouvoir et d'argent l'intéresse et c'est dans ce but qu'il emploie magie et chantage à l'encontre de ses clients dépendants. Il veut s'approprier le contrôle de la traite des corps et prendre ainsi la tête des sectateurs de Khaine à Marienburg.

Relations : Le Lascar paye pour la "protection" d'Adalbert Henschmann (voir p. 71) qui soupçonne Venk de jouer les hommes de paille pour quelqu'un d'autre. Il traite régulièrement avec Guan Lo Fat (voir p. 36) car il se méfie de Dmitri Hrodovsky (voir Dmitri l'Apothicaire, p. 116). Beaucoup supposent qu'il organise sa propre contrebande de drogues. En fait, il se fournit auprès de Wilbert Ree (voir Musée de Cire et studio Ree, p. 106), et il prendra des mesures pour le défendre si lui et son réseau sont en danger. Il joue également un rôle important dans le trafic des adultes et des enfants dans tout le Vieux Monde. Certains des corps endormis du Lotus d'or ont été drogués contre leur volonté.

L'Église de St Olovald

À l'extrémité ouest du chenal bordant Noormanswijk se dresse un vieux temple délabré consacré à Manaan. C'est une nef de pierre flanquée, de chaque côté de l'abside, d'ailes recourbées qui donnent à l'ensemble la forme d'une ancre. Les alentours ne sont plus de nos jours qu'un labyrinthe de taudis et de logements de rapport misérables, et rares sont les fidèles qui s'aventurent encore ici.

Tout le temple est empreint d'une humidité féroce qui semble s'insinuer pour toujours jusque dans les os. Une épaisse couche de mousse recouvre la majeure partie des murs et les vieilles fresques partent en lambeaux ou sont dévorées par les moisissures. En certains endroits, le sol lui-même a été colonisé par des lichens qui le rendent dangereusement glissant. Pourtant, malgré cet inquiétant décor, il règne ici une atmosphère de vitalité, de vigueur spirituelle presque palpable.

Jadis, le décor reflétait cette vitalité. Il y a bien longtemps, c'est ici que Marius a sacrifié pour la première fois à Olovald, le dieu qui avait appelé son peuple dans les Wastelands. Pendant plus de mille ans, cette église a été le centre spirituel de Marienburg, jusqu'à la construction de la Grande Cathédrale de Manaan. Même après le déclin du culte sous le régime impérial, elle continuait d'occuper une place de premier plan dans la cité et d'accueillir les cérémonies de couronnement des Barons.

Au XIe siècle, le culte de Manaan avait acquis une puissance suffisante pour proclamer en concile (1010 C.I.) qu'Olovald n'était pas un dieu, mais un simple saint spécialement auréolé par les brumes du temps. Il avait alors annexé ses églises, intégré ses prêtres et les Barons allèrent recevoir leur couronne ailleurs. Seul ce temple délabré honorerait désormais son nom. Le temple est sous la responsabilité de son unique titulaire, la cleresse de Manaan Hilaria om Klimt, Sœur Hilli pour ses ouailles. Les clochards du quartier forment le gros de sa congrégation, dix à vingt à toute heure, d'anciens marins pour la plupart, anéantis par l'âge, les blessures ou la boisson. Ils utilisent le transept ouest du temple comme un logement improvisé, même si certaines parties du toit se sont récemment effondrées.

"Personne n'y va plus maintenant que les mendiants et les ivrognes. Ils s'agglutinent là-dedans dès que le temps menace. On pourrait y construire des entrepôts et un joli ruban de quais mais croyez-vous que ces idiots ecclésiastiques prendraient la peine de considérer une offre sérieuse? Non. Ils prennent ce dépotoir puant pour un temple!"
– un spéculateur frustré

"C'est une vieille estropiée qui tient ça et qui ne veut pas partir. Elle croit qu'elle a pour mission de prendre soin de la lie du Suiddock. La Garde devrait faire quelque chose."
– un employé de la Bourse

Le temple donne une impression de mystère. Selon des rumeurs qui circulent encore dans les classes inférieures de la cité, un grand trésor serait caché quelque part dans la maçonnerie décrépite, et l'on murmure même que Sœur Hilli le sait et le cherche, sous couvert de sa 'mission'. Encore plus étrange, il arrive de temps à autre que quelqu'un meurt à Marienburg et lègue à l'Église une forte somme 'pour les services rendus', et souvent le reste de la famille ignorait même que le défunt possédait autant. La nature de ces services n'est jamais précisée. Et parfois, un bateau accoste à Marienburg et débarque des pèlerins parlant des langues étrangères, ou totalement muets, qui se rendent à l'église, prient pendant des heures ou des jours puis quittent la cité, leurs affaires apparemment terminées. Le culte d'Olovald n'est peut-être pas aussi éteint qu'il y paraît; ces visites ont peut-être des origines et des objectifs plus sinistres.

Hilaria om Klimt, prêtresse de Manann

Ex-matelot, ex-initiée

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	36	4	5*	11	47	2	43	44	42	35	52	49

Alignement : Neutre (Manaan/Olovald)
Points de Magie : 25

Compétences : Alphabétisation; Bagarre; Canotage; Chance; Chant; Connaissances des Parchemins; Construction Navale; Coups Puissants; Éloquence; Escalade; Esquive; Identification des Morts-Vivants; Incantations – Cléricales 1 & 2; Langage Secret – Classique; Langue Étrangère – Arabe, Nordique; Langue Hermétique – Magikane; Manœuvres Nautiques; Méditation; Natation; Navigation; Résistance à l'Alcool; Résistance Accrue*; Sens de la Magie; Théologie – Manann, Olovald.

Sorts : Magie Mineure – Exorcisme, Luminescence, Para-Pluie, Sommeil, Zone de Chaleur; Élémentaliste 1 – Marche sur l'Eau, Nuage de Brouillard (une variante de Nuage de Fumée), Respiration Aquatique; Élémentaliste 2 – Coup de Tonnerre, Extinction, Résistance au Feu, Séparation des Eaux.

Dotations : Tunique cléricale de Manann, Corde à nœud.

Citation : "Ça m'rend malade. Ces gens triment toute leur vie pour enrichir les marchands qui les jettent aux égouts dès qu'ils sont usés. Si j'avais mon mot à dire, j'obligerais toutes les sangsues de Tempelwijk et de la Bourse à venir ici chaque semaine regarder en face ceux à qui ils doivent leur fortune."

"Je vais vous dire un secret. Quelquefois, tard dans la nuit quand le sommeil me prend, j'entends une voix, la voix d'un dieu – non, pas Manann, tête de piaf! Olovald! Et c'est pas juste un saint! J'espère que le tribunal des Temples ne découvrira pas que je sais la vérité. Mais je ne peux pas être la seule."

Apparence : Hilaria om Klimt est une jeune femme de moins de 30 ans, un peu osseuse mais irradiant un certain charme. Elle mesure 1,73 mètre, ses yeux sont marron clair et sa chevelure châtain clair, vaguement ondulée, descend jusqu'au milieu du dos. Elle boite légèrement suite à une fracture mal réduite, un héritage de sa carrière maritime.



Personnalité et motivations : Brusque et directe, Sœur Hilli est affligée d'un caractère particulièrement orageux. Les clochards qu'elle essaie d'aider la respectent sincèrement, mais elle-même méprise quelque peu la hiérarchie de son culte qui laisse les marchands couvrir d'or le grand temple de Manaan et ignorer le peuple qui a trimé pour amasser ces richesses. Elle a en revanche le plus grand respect pour Manaan et ne doute pas qu'il approuve ses efforts pour faire renaître le culte d'Olovald. Elle a organisé une congrégation clandestine qui recrute ses membres parmi les clochards et résidents du Suiddock. Tous ont entendu en rêve l'appel du dieu qui les a guidés jusqu'au temple. Elle entretient une haine toute spéciale pour le culte naufrageur clandestin de Stromfels, une abominable perversion de Manann à ses yeux. Elle ne se laisse marcher sur les pieds par personne et n'hésite pas à rappeler le respect qui lui est dû par un crochet du gauche ravageur.

Relations : Sœur Hilli est connue de tous ceux qui fréquentent le Suiddock et révérée par les pauvres. Elle est aussi bien connue des fonctionnaires mineurs du Temple de Manaan qu'elle harcèle incessamment en quête d'aides et de financements, mais les autres personnalités du temple principal ne savent même pas qu'elle existe. Sœur Hilli a quelques contacts avec Frère Albertus (p. 61). Il arrive que le Temple de Shallya subventionne les actions d'Hilaria au bénéfice des plus pauvres mais d'une manière générale, ce culte considère que le travail de celle-ci dans le Suiddock l'autorise à concentrer ses propres efforts dans d'autres zones défavorisées.

Poste de Garde et Prison du Suiddock

À l'extrémité sud du Pont Tournant Draaienbrug, on trouve un poste de garde, le Poste Numéro Un Gram Dawys de l'Honorable Compagnie des Lampistes et Gardes, pour lui donner son nom complet. (Le poste N° 1 est nommé ainsi en l'honneur d'un duelliste nain qui a donné sa vie pour le défendre alors qu'il était assailli par une populace bien décidée à lyncher un Gobelin injustement accusé.) Au premier coup d'œil, le poste ne se distingue pas vraiment des boutiques et des maisons qui l'entourent, mais on remarque en fait assez vite l'absence de fenêtres et la construction extrêmement solide de l'unique porte.

Le Poste de Garde, construit en pierre et bois, doit avoir au moins deux siècles comme le quartier qui l'entoure. C'est un représentant typique des postes qui parsèment la cité. Six Gardes y sont affectés en permanence, et deux d'entre eux peuvent toujours être trouvés sur place. Les Gardes sont relevés toutes les huit heures.

Le sergent de Poste est Garik Svitzher et les tiers de nuit et du petit matin sont commandés par les sergents Dumo Pasternak et Crispijn Bezemer. Ils doivent couvrir de leurs rondes une juridiction qui englobe tout le quartier est du Suiddock sur Sikkeleiland et l'essentiel du Dwergsbezit. Un geôlier est aussi affecté au Poste et c'est lui qui s'occupe des prisonniers éventuels. L'autorité supérieure est représentée par le Capitaine Graveland à la Caserne de la Garde du Suiddock à Luydenhœk qui peut envoyer des renforts si nécessaire.

Le Poste de Garde contient seulement un accueil administratif et deux cellules servant généralement à garder des ivrognes au frais pour la nuit. Il arrive pourtant qu'elles hébergent des suspects de crimes plus sérieux qui attendent alors ici la mise en ordre de la paperasse et leur transfert à la Caserne de la Garde du Suiddock.

Le Poste de Garde est détaché des bâtiments qui l'entourent et n'a donc pas de murs mitoyens. Les épais madriers de bois bardés de fer de l'unique porte offrent une défense efficace contre l'extérieur (T6, D 17). La porte peut être fermée à clé de l'extérieur (DS 40) et au verrou de l'intérieur (D +6). Les murs sont en pierre et encorbelés de poutres (T9, D 10 par mètre). Les deux cellules



sont isolées du reste du bâtiment par de solides barreaux de fer (T8, D 6). Ces barreaux, épais de 2,5 cm, sont espacés de 15 cm : un personnage possédant les compétences *Contorsionnisme* ou *Évasion* peut se glisser entre les barreaux sur réussite d'un test d'**I** (Elfes +5, Nains/Halfelings -10). Les serrures des cellules sont prévues uniquement pour une ouverture de l'extérieur (-10 pour les crocheter de l'intérieur) et sont à DS 30.Chaque cellule est équipée d'une couchette en bois dur et d'un sac de couchage malpropre – les occupants du lieu ont 75% de chance d'attraper des puces (**Soc** -30 avec les membres des classes moyennes et supérieures; tous les tests à -5 suite aux démangeaisons constantes; soins médicaux ou sort druidique *Anti-Parasites* pour se débarrasser des bestioles).

Garik Svitzher, Sergent de Poste du Poste de Garde Un du Suiddock

Sergent de la Garde[¥], ex-garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	61	42	6	6*	12	40	2	21	63	31	61	51	32



¥ Progression du PNJ calqué sur celle du Sergent-Mercenaire

Alignement : Neutre (Grungni)

Compétences : Bagarre; Coups Assommants; Coups Puissants; Esquive; Exploitation Minière; Jeu; Langue Étrangère – Khazalid; Résistance à l'Alcool; Résistance Accrue*; Sixième Sens; Travail du Métal.

Dotations : Gourdin, arbalète (32/64/300, ES 4, Rch 1/1), dague (I+10, D-2, P-20), coiffe noire souple avec insigne de fonction, lanterne et perche, chemise de mailles (1 PA, tronc).

Citation : "Imaginons que vous faites un don généreux au club-oratoire des collègues. Et imaginons que je vous relâche pour absence de preuves. Je ne dis pas que l'un entraînerait automatiquement l'autre…"

"Des principes? C'est pas avec des principes qu'on met le pain sur la table."

Apparence : Un Nain blanchi sous le harnais, âgé mais tonique. Le lobe de son oreille gauche a disparu dans une bagarre il y a des années de cela.

Personnalité et motivations : Garik n'a plus le feu sacré et n'espère plus que la retraite. Autrefois, il croyait vraiment à ce métier mais la corruption omniprésente, la puissance des gangs, le manque de moyens et l'absence de promotion ont fini par avoir raison de sa foi. Il se contente maintenant de faire ce qui satisfera ses supérieurs. Il fait tout ce qu'il peut pour ne pas remarquer les activités de la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs, mais leurs exactions le font encore bien souvent enrager. Quand il est vraiment de mauvaise humeur, il se défoule en cherchant des contrevenants à certains arrêtés de quartier mesquins. Il veille cependant sur ses hommes et quand il accepte un pot-de-vin, il apaise sa conscience en achetant quelque chose d'utile pour le Poste. Un combat ancien contre un Elfe des Mers a failli lui coûter une oreille et il hait maintenant cette race : il lui arrive donc de laisser un prisonnier ou deux "s'évader" plutôt que de les livrer à la Garde d'Elfeville.

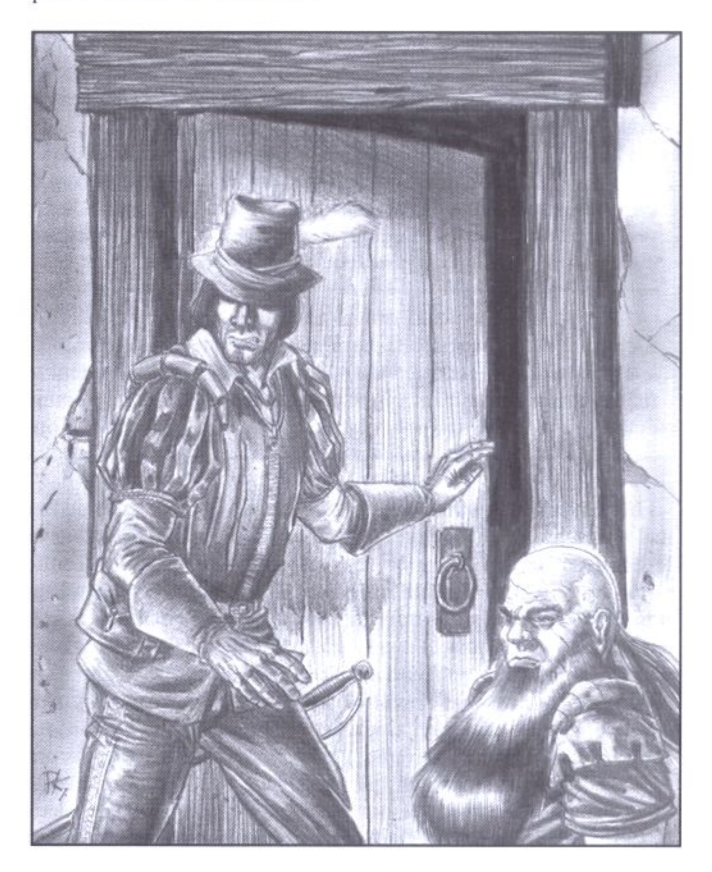
> *"La Garde? Ne me parlez pas de ces fichus lampistes. Ils passent leur temps à faire suer les honnêtes gens qui essaient de gagner leur vie et quand on leur signale un vrai crime, y a plus personne. La semaine dernière, la boutique de mon frère a été cambriolée; est-ce que vous croyez qu'ils auraient fait quelque chose? Pensez-vous! Trop occupés, qu'ils disaient, y avait eu un meurtre, paraît-il. Z'avaient reçu un pot-de-vin, si vous me demandez mon avis."*
> – un travailleur marienbourgeois

Relations : Garik est dans le collimateur du Capitaine Graveland qui aimerait bien trouver une raison valable de le remplacer. On peut fréquemment le rencontrer au Perchoir du Pélican (p. 62) où il parle de prendre sa retraite à Uebersreik et d'aider à la gestion d'une mine possédée par un Nain de son clan. Il connaît tout le monde dans sa juridiction et repère rapidement les nouveaux. Quand une affaire l'intéresse, il sait que Mamie Hetta (p. 72) représente une excellente source de renseignements. Il se méfie des frères Krabbenbo de l'orphelinat (p. 61) et pense que Frère Bert est bien bête de leur faire confiance.

Club des Gentilshommes de Marienburg

Pour beaucoup de gens, le Club des Gentilshommes de Marienburg symbolise le Pont Trois-Penny. Physiquement, il se situe dans la moitié ouest du flanc nord du pont et la plupart des autochtones savent parfaitement qu'il s'agit du quartier général de la "Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler", le centre de commande de ce repaire de voleurs. Au premier coup d'œil, le Club des Gentilshommes de Marienburg ne diffère en rien des autres petites tavernes de Riddra. Construit il y a trois cents ans environ, le bâtiment est encore solide mais aurait bien besoin de quelques réparations extérieures. Le revêtement de la façade se fendille et s'effrite et le toit a perdu çà et là quelques tuiles. Les fenêtres sont pour la plupart fêlées et crasseuses, et il est presque impossible pour les passants de distinguer ce qui se passe à l'intérieur. Mais l'endroit semble a priori bien innocent.

La taverne se dresse au-dessus de la Coupure, qui relie le Bruynwater et le Rijksweg. L'extrémité nord du bâtiment est bâtie sur des pilotis baignant dans l'eau. Le rez-de-chaussée du Club des Gentilshommes de Marienburg se trouve assez largement au-dessus du niveau des canaux, quatre mètres cinquante à marée basse et plus d'un mètre à marée haute.





Capitaine de Quartier Theophilus Graveland, Commandant des Coiffes Noires du Suiddock

Capitaine de la Garde¥, ex-Sergent de la Garde¥, garde et chasseur de primes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	67	55	5	5	11	70*	3	40	69	48	60	46	37



¥ Progression du PNJ calqué sur celle de Capitaine-Mercenaire et de Sergent

Alignement : Neutre (Véréna)

Compétences : Acuité Auditive ; Adresse au Tir ; Alphabétisation ; Armes de Spécialisation – Lasso, Filet, Parade ; Bagarre ; Canotage ; Chance ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Filature ; Lecture sur les Lèvres ; Législations ; Lutte ; Mouvement Silencieux Rural & Urbain ; Natation ; Piégeage ; Pistage ; Réflexes Éclairs* ; Résistance à l'Alcool ; Torture ; Vision Nocturne.

Dotations : Bâton d'autorité, une paire de pistolets de duel personnalisés (8/16/50, 4/3/3, Rch 2/1 chacun), cuirasse et casque de cérémonie (1 PA, torse et tête, rarement portés), coiffe noire souple avec insigne de fonction, Anneaux de Protection contre les armes tranchantes (***WJRF***, p. 187), Sable de Projection (***Nouvel Apocryphe***, p. 47), épée.

Citation : "Vous avez raison, monsieur, je n'aurais pas dû tirer sur le neveu du Directeur. Il avait certainement une excellente raison de vouloir plonger son couteau dans le corps de cette vieille dame."

"Mais bien sûr que cet argent m'intéresse, merci bien. À propos, vous êtes en état d'arrestation. Et cette bourse ? Je la ferai verser dans le tronc des pauvres de St Olovald. C'était bien ce que vous souhaitiez ?"

"Ça fait mal, ordure ? Dis-moi plutôt où le gosse est caché avant que je ne t'arrache le bras."

"Je me fiche de ce que dit la loi. Regardez par cette fenêtre. Tout le long de ces quais, de *vrais* voyous pulvérisent votre précieuse loi en millions d'éclats chaque fichu jour qui passe. Ils ne veulent parler de la loi que pour se protéger. Il y a des moments où je dois faire ce qui est juste, pas ce qui est légal."

Theophilus Graveland est un natif de Kalkaat, une ville du Kleinland. Il a commencé sa carrière comme chasseur de primes, à la poursuite des contrebandiers et des pirates qui infestaient le fleuve. Il n'avait pas l'âme d'un croisé mais la chasse à l'homme était son seul vrai talent. Presque toutes ses poursuites l'ont conduit jusqu'à Marienburg et le Suiddock. Le temps passé à pourchasser les criminels dans ce quartier lui a permis de faire connaissance avec ses habitants. Séduit par leur vitalité, il a trouvé ici ce qui lui manquait : des gens sur qui veiller, une population à protéger pour ses propres mérites et pas seulement pour l'argent d'une récompense. C'est ainsi qu'il a intégré les Coiffes Noires, n'acceptant que les promotions qui lui permettaient de rester dans le Suiddock. Il a fini par être promu Capitaine il y a quelques années et il veille depuis sans relâche sur le quartier des docks et ses habitants.

Sa carrière n'a pas été des plus faciles. Le Stadsraad et le Directorat n'accordent jamais aux Coiffes Noires du Suiddock que la portion congrue : juste assez pour que les bagarres ne dégénèrent pas en émeute mais jamais de quoi éradiquer le crime. Et les donations des Comités de Quartier suffisent tout juste à payer la bière. Il sait que nombre de ses hommes acceptent les pots-de-vin et il ne se sent pas le droit de le leur reprocher – tant qu'il ne s'agit que de couvrir des délits mineurs.

Theo pense que pour combattre le crime, il faut parfois savoir bousculer la loi et ne pas perdre de temps en formalités. Ces idées lui ont valu une réputation de brutalité, méritée à vrai dire, qui a elle-même engendré des rumeurs de corruption, parfaitement injustifiées. Il n'hésite pourtant pas à tirer parti de ces rumeurs – c'est stupéfiant ce que les criminels peuvent se montrer bavards quand ils croient avoir affaire à un collègue – et s'en est déjà servi pour piéger des suspects. Il lui est aussi arrivé de piéger ainsi des innocents qui croyaient seulement respecter le système, mais bon, ils auraient bien fini par se rendre coupables de quelque chose.

Le Capitaine Graveland passe une grande partie de son temps à arpenter les canaux et les ruelles du Suiddock, de jour comme de nuit. Certains se demandent même s'il lui arrive de dormir. Ce quadragénaire grand et maigre arbore des yeux gris perçants et abuse d'un ricanement pétrifiant. Il abandonne régulièrement son bureau aux bons soins de son assistant, le Lieutenant van Prim. On peut le rencontrer dans tout le quartier, et même au Club des Gentilshommes de Marienburg où il lui arrive de prendre un verre avec Henschmann ; tout le monde se demande d'ailleurs ce que ces deux-là peuvent bien avoir à se dire. Il a souvent des ennuis avec le Commandant en Chef de la Garde de Marienburg, le Général Escottus van Haaring, qui doit bien souvent apaiser les marchands rendus furieux par le manque de respect de son subordonné pour leur position sociale.

Graveland est l'amant absentéiste de Sœur Hiili à St Olovald. Elle admire sa dévotion envers la population du Suiddock, mais sa brutalité suscite des disputes et il n'a pas de temps à perdre avec ses rêves d'anciens dieux. Il lui arrive aussi de traiter avec Trancas Quendalmanlïye (voir p. 77) qui le fournit en renseignements précieux. Les Chevaliers de la Pureté (voir p. 40) ont bien essayé de recruter le Capitaine Graveland mais en vain.

L'essentiel du rez-de-chaussée est occupé par une salle de bar mal entretenue, au plafond bas. L'étroit espace entre le Club et le bâtiment voisin abandonné, sur lequel donne une double porte, a été baptisé le Cabinet Privé par les habitués. Quand un nouveau venu est suffisamment ivre et qu'il demande les toilettes, c'est traditionnellement cette double porte que lui désignent les habitués qui tendent alors l'oreille pour profiter du plouf. La plaisanterie est presque aussi vieille que l'endroit, mais elle continue de faire rire. Cette porte sert aussi à l'éviction des trouble-fête. À l'autre extrémité du bar se trouve la Pièce Surprise. C'est une pièce aveugle plongée dans une obscurité totale où le plancher escamotable permet d'expédier les visiteurs dans la Coupure. Les gens qui posent trop de questions sont bien souvent invités à y entrer avant d'être largués sans cérémonie hors du bâtiment.

L'étage supérieur de la taverne est divisé en trois pièces : une chambre luxueuse utilisée par Adalbert, une autre plus petite destinée à son garde du corps, Helga, et le "Directorat" où Henschmann préside le Conseil des Maîtres de la Ligue et invite parfois quelques amis joueurs à des parties privées. Le "Directorat" recèle une porte secrète qui ouvre sur une cache utilisée pour mettre en réserve des marchandises illicites, voire un importun dont Adalbert n'a pas encore fixé le sort. La porte secrète s'ouvre en pressant une des pierres du foyer de la cheminée (T4, D12). Des anneaux de fer sont scellés dans le mur afin d'y enchaîner les prisonniers éventuels (T6, D6 chacun).



Adalbert "Casanova" Henschmann
Maître de la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs

Racketteur, ex-receleur, brigand, garde du corps, contrebandier, voleur et manouvrier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	48	4*	5*	13	54	2	44	48	37	46	43	35



Alignement : Neutre (Ulric)

Compétences : Acuité Auditive; Acuité Visuelle; Alphabétisation; Armes de Spécialisation - Armes de Poing, Armes de Parade; Bagarre; Calcul Mental; Camouflage Urbain; Canotage; Corruption; Coups Assommants; Coups Puissants; Déplacement Silencieux Urbain; Désarmement; Escamotage; Esquive; Évaluation; Force Accrue*; Immunité contre les Maladies; Immunité contre les Poisons; Langage Secret - Voleurs; Lecture sur les Lèvres; Natation; Pictographie - Voleurs; Reconnaissance des Pièges; Résistance à l'Alcool; Résistance Accrue*; Sens de la Magie; Sixième Sens; Vision Nocturne.

Dotations : Gilet de cuir (0/1 PA, tronc et bras), Amulette de Fer +20, Amulette de Vigilance, Ceinture d'Endurance +2, Anneau de Protection contre les Poisons, main-gauche magique (protection +3), épée.

Citation : "Si vous venez parler affaire, dépêchez-vous d'en venir au but. J'n'aime pas perdre mon temps, et surtout pas avec un minus comme vous."

"Tu l'emmènes, tu lui casses trois os à ton choix, et tu le fous dehors."

"Je vois bien, ma chère, que vous êtes sensible à l'attraction d'un homme de pouvoir. Non, ne dites rien. Laissez-moi seulement baiser votre main."

Apparence : Aux alentours de la cinquantaine, Adalbert est un homme de taille moyenne solidement charpenté et qui paraît même plus musclé qu'il ne l'est. Il irradie une aura de menace quasi palpable et une odeur tout aussi tangible. Ses vêtements sont de la meilleure qualité, mais reflètent un mauvais goût atroce, et ses cheveux sont complètement englués dans une épaisse couche de gomina bretonnienne. Il parle d'une voix pâteuse et traînante et cherche à passer pour un gentilhomme sophistiqué même si certains accents brutaux trahissent régulièrement la menace omniprésente.

> *"Le Club des Gentilshommes? Vous avez des envies de suicide? Vous êtes complètement dingue!"*
> - un batelier du Suiddock

Personnalité et motivations : À quelqu'un qui lui demandait ce qu'il voulait de la vie, Casanova a répondu "je veux *plus*" avant de le forcer à signer la vente de son affaire. Il ne s'intéresse qu'à l'argent et au sexe, et ceux qui se mettent en travers de son chemin ont rapidement l'occasion de mesurer leur capacité à nager lourdement enchaînés. Il a pris le contrôle de la Ligue il y a quinze ans de cela au cours de la guerre impitoyable qui mit fin au règne du Maître d'alors, Delftgruber l'aîné (voir Delftgruber et Fils, p. 87). Il utilise toute son influence - et ses tueurs - pour prévenir une autre guerre des gangs. Sévère mais juste, il ne s'en prend jamais à ceux qui respectent son statut de Chef. Les rebelles s'exposent en revanche à des punitions particulièrement spectaculaires.

Le surnom de "Casanova" est ironique et personne ne l'utilise jamais à portée d'oreille d'Adalbert. Il se prend vraiment pour le chéri de ces dames et tente sa chance (sûr de son succès) auprès de toutes les femmes séduisantes qui entrent dans le Club. La plupart d'entre elles préféreraient se donner à un morveux.

Relations : Adalbert traite d'égal à égal avec Lea-Jan Cobbius (voir p. 57) et, malgré leurs divergences d'intérêts, les deux hommes n'oublient jamais le respect dû à leurs puissances respectives. À eux deux, ils maintiennent l'ordre dans le Suiddock avec une efficacité que la Garde ne pourra jamais égaler. Les activités habituelles d'Adalbert suscitent des contacts réguliers avec Guan Lo Fat et Donat Tuersveld (voir p. 92), et les représentants des Maisons des Dix. Il s'entretient aussi fréquemment avec Trancas Quendalmanl'iye (voir p. 77) et même avec le Capitaine Graveland (voir p. 70), même si ces rencontres restent strictement privées. Il conserve des relations solides avec la communauté nordique, où il recrute régulièrement du muscle ou de la force de travail. Certaines rumeurs prétendent même qu'il pourrait se prévaloir de certaines dettes pour obtenir de Cobbius et des Nordiques une force de frappe très conséquente en cas de nécessité.

> *"Tout est correct au Club, quoi qu'on en dise. La bière est bonne et il ne vous arrivera rien tant que vous restez à votre place et que vous ne vous mêlez pas des affaires des autres."*
> - un habitant de Riddra

Mamie Hetta

Commerçante, ex-batelière, contrebandière, cambrioleuse et pickpocket

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	38	47	2	4	8	31	1	48	32	42	40	31	46



Alignement : Neutre (Ranald)

Compétences : Acuité Auditive ; Acuité Visuelle ; Baratin ; Camouflage Urbain ; Canotage ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Crochetage des Serrures ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Escamotage ; Évaluation ; Langage Secret - Voleurs ; Natation ; Numismatique ; Orientation ; Pêche ; Pictographie - Voleurs ; Potamologie ; Reconnaissance des Pièges ; Résistance à l'Alcool ; Vol à la Tire.

Dotations : Barque, canne (traiter comme un gourdin), dague (I+10, D-2, P-20), réchaud à alcool, gourde d'alcool, sac de petits pains, sac de saucisses, besicles.

Citation : "Boissons chaudes ! Casse-croûte chauds ! Un shilling seulement !" "Qu'est-ce que j'en sais ? Ooh, tu peux pas savoir tout ce que je sais, mon mignon."



Mamie Hetta appartient à cette multitude des rues qui gagne sa vie au service des dockers, des marins et des bateliers du Suiddock. Cette vieille femme d'apparence fragile déplace sa barque tout le long du Bruynwater pour vendre les boissons et casse-croûte chauds qu'elle prépare sur son petit réchaud à alcool. Elle ne vend que des articles très communs, saucisses chaudes dans un petit pain, thé chaud relevé au rhum, mais qui trouvent toujours preneur parmi les travailleurs de force des docks. Sa barque est connue de tous, une embarcation de trois mètres soixante avec un abri de toile à l'arrière où elle dort et conserve ses quelques possessions personnelles. Elle propulse l'ensemble à la pagaie plutôt qu'à la rame.

Mamie Hetta mesure un peu plus d'un mètre cinquante. Ses cheveux gris sont tirés sur l'arrière de sa tête en une sorte de chignon, mais des mèches s'échappent toujours pour venir pendre devant ses yeux bleus délavés. Son apparence frêle et délicate est démentie par ces mouvements vifs d'oiseau des villes. Quiconque l'observe attentivement voit qu'elle est plus noueuse que frêle. Elle porte une paire de besicles étoilées et crasseuses coincées sur son nez busqué, mais elle semble toujours regarder par-dessus plutôt qu'à travers.

Hetta a bon cœur, des yeux vigilants et une résistance à toute épreuve - il le faut bien pour vivre si longtemps sur les quais ! Elle a toujours quelque chose à donner à ceux qui sont vraiment dans une mauvaise passe, ne serait-ce qu'un repas gratuit. Elle a eu des mots avec Sœur Hilli de St Olovald (voir p. 67) qui n'apprécie pas de la voir offrir du rhum aux clochards qui fréquentent les abords du temple.

Sur les quais, les avis sont partagés sur le personnage. Certains considèrent Mamie Hetta comme une vieille femme un peu gâteuse et fréquentent autant sa barque par charité que pour se restaurer. D'autres savent bien qu'elle est aussi alerte que jamais et que rien de ce qui se passe sur les docks ne lui échappe. Elle se livre un peu partout à son petit commerce sans que personne songe à se méfier d'une vieille dame inoffensive. Mamie Hetta surprend ainsi bien des secrets et constitue donc une source d'informations de premier ordre. Elle vend ses renseignements à qui les veut et ajoute aux revenus de son petit commerce en louant ses yeux et ses oreilles à divers individus et organisations.

À peu près tout le monde connaît Mamie Hetta dans le Suiddock et s'en prendre à elle est un excellent moyen de se faire très vite des ennemis, que ce soit dans la communauté qui vit sur les canaux (les Rats des Canaux) ou parmi ceux qui achètent ses informations, ou les deux. Aucun Suiddocker n'irait lever la main sur elle. L'histoire de ce capitaine nordique qui l'avait bousculée dans la rue il y a quelques années circule encore. Son navire avait rompu ses amarres pour aller s'échouer au bord du Stœssel, ce qui lui avait coûté une amende de cent guilders. Étrangement le capitaine lui-même avait ensuite été retrouvé par la Garde pendu par les pieds à flanc de quai, quelques minutes avant que la marée montante le noie.

Mamie alimente Lea-Jan Cobbius (voir p. 57) en informations et la plupart des Suiddockers supposent qu'il est à l'origine des ennuis du Nordique mal embouché. C'est une amie d'Ishmael du Perchoir du Pélican (voir p. 62) et Bébec lui-même la traite avec affection, et s'en trouve parfois récompensé par une saucisse. Elle est une des habituées de St Rutha(voir p. 61), et les enfants l'adorent. Il lui arrive de passer à la Guilde des Pilotes (voir p. 59) pour bavarder du passé avec Eric Rœrgang.

Secret : Nombre de bonnes âmes ont proposé à Mamie un toit et un lit et ne comprennent pas son refus ; l'obstination de la vieille dame agace aussi les nonnes de Shallya. Mais elle a ses raisons pour préférer la vie sordide des canaux et la compagnie des épaves humaines : son passé a moins de chances de la rattraper au milieu de cette misère flottante. Elle est la grand-mère du Directeur Jaan van de Kuypers (voir p. 30) qui a disparu la nuit où Bertold est "devenu fou" et a mis en pièces son fils, sa belle-fille et sa petite-fille. Elle a fui famille et fortune pour sauver sa peau car elle en sait trop : afin d'hériter de la fortune de Kuypers, Jaan a fait accuser son frère d'un massacre perpétré par un démon qu'il avait lui-même invoqué. Il sait qu'elle est en vie quelque part, et même si cela fait trente ans qu'il la cherche en vain, il cherche encore.



"Pourquoi se battre contre les Humains pour le contrôle des Mers ? Quels bénéfices pourrions-nous attendre d'une guerre semblable ? Montrons-leur plutôt quelles fortunes ils pourraient acquérir en commerçant avec nous. Nos navires sont plus rapides, leurs cales plus vastes et nous avons des siècles d'avance sur eux dans les Terres Occidentales. Nous contrôlerons alors leur accès au Nouveau Monde et la promesse de ses richesses fabuleuses nous assurera leur allégeance pour toujours."

– discours du Maître des Vagues Sullandiel Commerce-au-loin à l'assemblée des Seigneurs des Clans sous le Roi Phénix, CI 2149

"Par la pitié de Shallya, mon gars, ne va pas chercher la bagarre à un Elfe si tu risques de te faire pincer. La Garde te livrera à ses congénères sans considérer tes droits une seconde ! Dans cette cité, les affaires auront toujours la priorité sur un pauvre Marienbourgeois."

– un charpentier d'Ostmuur

Elfeville

Marienburg abrite un des endroits les plus curieux du Vieux Monde : Sith Rionnasc'namishathir, le quartier elfe, l'Exarchat Continental du Haut Royaume d'Ulthuan selon la formule officielle, 'Elfgemeente' pour le Stadsraad ou Elfeville pour les autochtones.

Située sur la rive nord de l'embouchure du Chenal Rijksweg, inconfortablement perchée entre l'opulence de Guilderveld et la pauvreté des Plats, Elfeville appartient officiellement au Royaume Haut Elfe et représente donc, en quelque sorte, tout ce qui reste de leur empire millénaire sur ce continent. Grâce aux yeux et aux oreilles de ses sujets, les Elfes des Mers installés ici, le Roi Phénix se tient informé à Lothern des événements du Vieux Monde et veille avec bienveillance sur les Elfes des Bois quelque peu ingrats des forêts de Loren et Laurelorn.

L'enclave de Sith Rionnasc'namishathir est aussi une source de richesse tant pour les Elfes que pour les Humains. Les Elfes des Mers sont de loin les plus grands navigateurs du monde et leur trafic entre le Vieux Monde, Cathay, Ind et le Nouveau Monde rapporte des fortunes à Ulthuan. Les Elfes des Mers prétendent, en particulier, monopoliser le commerce avec Lustria, dont l'essentiel de ses productions si recherchées ne sont vendues que par leur intermédiaire. Quelques Marienbourgeois refusent toutefois de leur reconnaître ce privilège et si les affrontements sur ce sujet sont rares dans la cité, les deux camps parlent d'expéditions attaquées, de piraterie et de naufrages.

La Chambre de Commerce | Le Don de Langues, Traduction et Interprétation | Le Brelan, cabaret et casino | Animalerie exotique Amis Inestimables | Chantier Naval Attrappe-le-Vent

'Gemme-Étoile-sur-Mer' constitue aussi une escale privilégiée pour les Hauts Elfes et Elfes des Mers désireux de visiter le Vieux Monde. Ils peuvent y respirer une dernière fois une atmosphère elfique avant de se frotter aux peuples grossiers de ce continent. Souvent, les plus délicats ne s'aventurent pas au-delà des bistrots bordant Elfeville et se contentent de contempler les masses humaines grouillantes à bonne distance.

Pour le touriste pressé, Sith Rionnasc'namishathir ressemble beaucoup aux autres quartiers cossus de Marienburg, la crasse en moins. Mais cette première impression est trompeuse. Les avenues principales sont de larges canaux éclairés aux intersections par des lampes argentées. La première de ces voies d'eau part du Pont Portelfe, l'entrée principale du quartier elfe, et conduit, entre deux alignements de boutiques et bistrots rutilants, au Grand Cercle d'Eau, rendez-vous de tous les amoureux de la cité qui apprécient le superbe parc qu'il entoure. Des voies d'eau plus étroites quittent le Grand Cercle et les autres canaux principaux pour desservir les îles où se dressent les résidences des clans et leurs docks. Il s'agit là de voies privées, réservées aux Elfes, à leurs invités et aux contacts d'affaires des Clans. Les importuns sont fermement éconduits par des escouades de combattants elfes embarqués sur des yoles rapides.

Les clans sont installés dans de vastes ensembles appelés Résidences, même si ce n'est pas leur seule fonction. Chacune d'elles abrite non seulement plus de quatre-vingts Elfes mais aussi des salles de spectacle, cabinets de recherche privés, salles de méditation, ateliers et complexes portuaires capables d'accueillir toute une flottille d'embarcations privées. Beaucoup sont construites autour d'une petite crique où peuvent accoster les bateaux des résidents. Toutes les entrées donnent alors sur cette crique et la Résidence ne montre au monde extérieur que des murs aveugles. Certaines se sont tellement agrandies au cours des siècles qu'elles recouvrent intégralement l'île qui les accueille : les sinueux couloirs intérieurs donnent alors parfois sur des ailes plus ou moins désaffectées, voire complètement oubliées.

Les canaux eux-mêmes sont constamment purifiés par magie. Des Élémentalistes elfes au service des clans y ont lié de petits Élémentaux qui filtrent l'eau en permanence et repoussent les ordures et autres limons dans les canaux extérieurs à l'enclave elfe. Le procédé déplaît souverainement à la Commission de Santé



Publique de Marienburg, mais le Staadtholder tient trop à de bonnes relations avec Elfeville pour exprimer plus qu'une protestation de principe. Un sorcier ou prêtre qui en appelle à la compétence *Sens de la Magie* ou au sort *Détection de la Magie* décèlera dans les eaux d'Elfeville les motifs changeants d'une activité magique qui ne franchit jamais les limites de Sith Rionnasc.

Si les PJ interviennent ici, c'est probablement pour affaires, vente ou achat de marchandises par exemple. Ils peuvent aussi s'intéresser à cet endroit à des fins de contrebande, pour esquiver les nombreuses restrictions que la Cité et l'Exarchat font peser sur le commerce. Quelle que soit leur activité, une extrême prudence est de rigueur.

Le Gouvernement

Même si les plans affichés dans les bureaux gouvernementaux ou vendus dans les boutiques des cartographes présentent Elfeville comme un des nombreux quartiers de Marienburg, l'Exarchat est en fait une commune indépendante. Sa prospérité est intimement liée à celle de la cité, mais l'enclave se donne ses propres lois et les fait respecter par sa propre Garde.

"Nous avons beaucoup à apprendre des Elfes de Marienburg, car ils forment une véritable démocratie - pour eux, la liberté de l'individu passe avant tout. Tous peuvent s'exprimer librement sur n'importe quel sujet, même pour dénoncer leurs dirigeants. Faites la même chose à Marienburg et vous écoperez de trois ans à Rijker pour sédition !"
– Haam Markvalt, étudiant radical

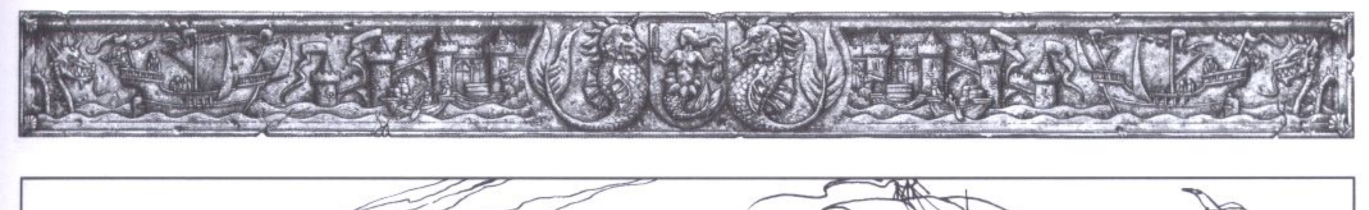
Elfeville est dirigée par un conseil des Seigneurs des huit clans de Sith Rionnasc'namishathir présidé par l'Exarche, le représentant du Roi Phénix dans le Vieux Monde. L'Exarche actuel est Tarmonagh din-Ciobahn, Seigneur du Clan Ulliogtha et petit-fils de Sullandiel. Il est bien jeune pour une telle position, mais il prend ses responsabilités très au sérieux et se veut le protecteur de tous les Elfes du Vieux Monde. Actif et quelque peu hautain, il en a irrité plus d'un au sein du Directorat, des cours des divers royaumes du Vieux Monde ou même parmi les Elfes des forêts mais sa fidélité au traité et ses compétences de diplomate lui ont acquis un respect certain.

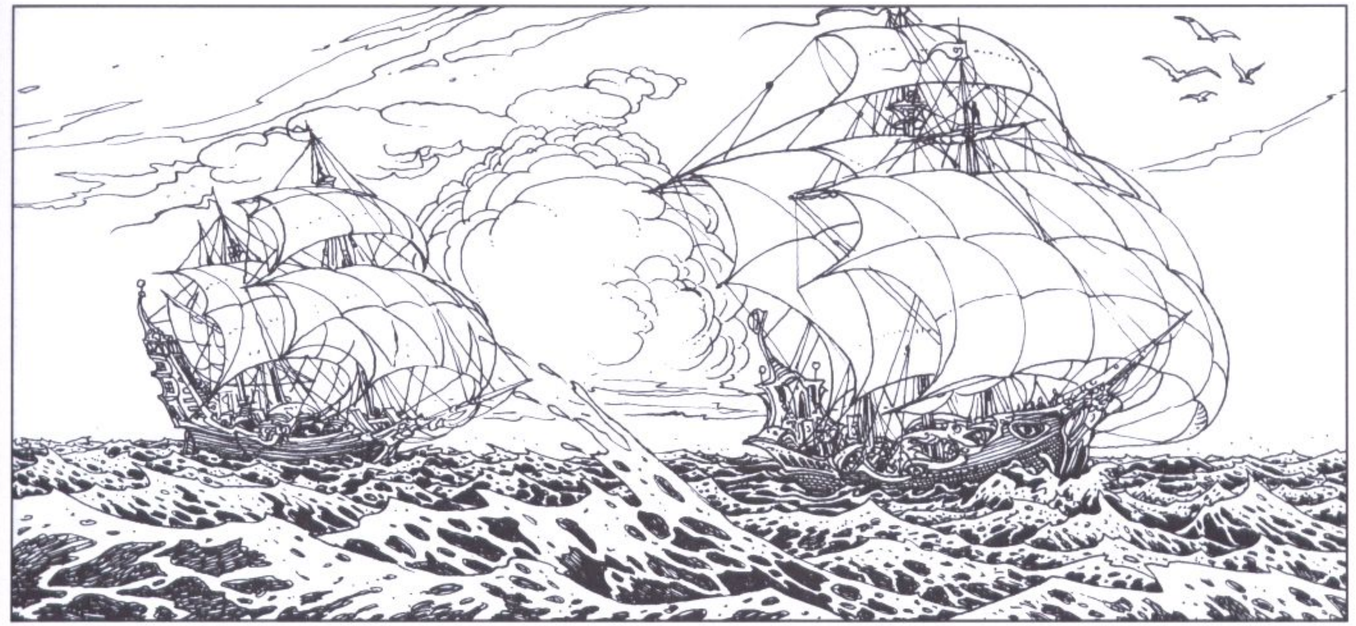
"Ils ont vraiment de drôles de manières de faire les choses là-bas, pas de plans ni d'organisation. Mais ils payent bien et la nourriture est bonne."
– un serviteur halfeling

Les clans gèrent en général leurs propres affaires. Chaque Elfe répond de ses actes devant le Seigneur de son Clan qui se charge de sanctionner les délits mineurs, ivresse publique ou bagarre, par exemple. Les punitions peuvent aller d'une réduction de part sur les profits d'un voyage à des corvées supplémentaires à bord. Les crimes plus graves, et ceux qui concernent des résidents de Marienburg, sont jugés par l'Exarche et son conseil.

Une fois par an, à l'équinoxe de printemps, les Elfes de Sith Rionnasc se rassemblent à la Maison des Quatre Vents pour rendre hommage à Mathlann, leur nom pour Manann, et célébrer le début de la saison commerciale. Le conseil se réunit en public et tous les Elfes peuvent s'y exprimer librement en donnant leur avis sur n'importe quel sujet et en critiquant sans crainte l'Exarche ou les Seigneurs des Clans. C'est aussi l'occasion de postuler à l'adoption par un autre clan pour ceux qui s'estiment injustement traités par le leur. On y confirme également les nouveaux Seigneurs dans leurs fonctions.

La dernière de ces assemblées a été entachée par la violence. Mearoseagh Fortebrise, le chef du Clan Lianllach, y a été destitué pour contrebande et traite d'esclaves ; il a tué deux Manniocs-quinsh qui tentaient de l'arrêter avant de s'évanouir dans un nuage de fumée rouge. On ignore où il a pu trouver refuge, mais la rumeur prétend qu'il aurait retrouvé ses complices, les naufrageurs du





culte de Strœmfels. L'Exarchat a fait son possible pour qu'aucune information sur ce scandale ne filtre dans Marienburg, mais les Marcheurs de Brumes et le Directorat en ont déjà reçu des échos plus ou moins déformés et aimeraient en savoir plus.

Les clans d'Elfeville

Les clans des Elfes des Mers ont divisé les tâches de la vie quotidienne en aires de responsabilités presque exclusives et reconnues par tous les clans concernés. Ils ne sont pas soumis aux chartes réglementaires des guildes humaines ou aux traditions inflexibles des Nains. Chaque clan d'Elfes des Mers peut changer d'aire de responsabilités toutes les quelques générations afin d'explorer d'autres moyens de croissance et de développement.

Huit clans se sont installés à Sith Rionnasc'namishathir, ainsi que divers Elfes *NaShathiri* (sans clan). Voici la description des quatre clans majeurs.

Clan Ulliogtha

C'est le plus important et le plus puissant des clans de Sith Rionnasc et il est dirigé par l'Exarch lui-même. Honoré pour le rôle joué par Sullandiel Commerce-au-loin dans la refondation de Sith Rionnasc, il a reçu le titre de clan *Bâon-Shathiras* (noble explorateur). Le Clan Ulliogtha est celui des huit qui possède le plus de navires et bénéficie des relais les plus importants dans l'intérieur lustrien, les Terres du Sud et Ind. C'est aussi celui qui traite le plus vaste éventail d'affaires avec les maisons marchandes de la cité et il s'efforce de garder de bonnes relations avec toutes.

Le clan connaît actuellement des soucis financiers suite à des pertes de navires sur la route du Nouveau Monde. Deux clippers chargés de cargaisons de valeur ont disparu sans laisser de traces cette dernière année et les agents du clan font le siège de la Maison Fooger pour obtenir le règlement de l'indemnisation prévue.

Clan Aisellion

Dirigé par Gilleriad Bonvent, le Clan Aisellion est un *doiramasucth*, un clan de service. Il se charge d'assurer tous les services nécessaires à la bonne marche de Sith Rionnasc : transfert des cargaisons et gestion des entrepôts, gardes et patrouilles, gestion de la Chambre de Commerce, etc. Seigneur Gilleriad traite tous les clans sur un pied d'égalité et conserve une stricte neutralité vis-à-vis des disputes entre clans. Aisellion ne possède que quelques navires qui se concentrent sur le commerce avec l'Arabie et les Terres du Sud.

Clan Lianllach

Réputé pour la férocité de ses marchandages et pratiques commerciales, le Clan Lianllach n'a, à l'heure actuelle, pas de Seigneur. Depuis la trahison de son chef précédent, il est dirigé par un Conseil de Maîtres des Vagues. Il possède la flotte la plus importante après celle du Clan Ulliogtha et entretient un commerce très actif avec le Nippon, Cathay et le Nouveau Monde. Certains murmures nocturnes l'accusent aussi de trafiquer avec les Elfes Noirs de Naggarond, mais aucune preuve n'est jamais venue appuyer la chose. Ses relations avec Marienburg et les autres clans souffrent de l'agressivité et du chauvinisme de ses membres et il est pour une bonne part responsable de la réputation d'arrogance des Elfes.

Clan Tallaindeloth

Dirigé par Dame Angaliel Tallaindeloth, 'l'Impulsive', ce clan est un *doiricshathir*, un "clan curieux". Réunissant des individualistes appartenant à une race considérée déjà bien excentrique par les Humains, le Clan Tallaindeloth a donné le jour aux plus célèbres des explorateurs elfes de ces derniers siècles. Emportés par un appétit insatiable de découverte, les navires du clan vont sans relâche toujours plus loin, au gré du hasard apparemment.

Le commerce n'est bien souvent qu'une considération secondaire pour les Tallaindeloth qui peuvent changer de course dans l'inspiration du moment afin d'explorer de nouvelles côtes ou de vérifier l'exactitude de cartes anciennes. Ils ont même essayé de cartographier les côtes déchiquetées des Domaines Nordiques du Chaos. Ce clan qui fréquente si souvent des zones remplies de dangers inconnus est celui d'Elfeville qui compte le plus grand nombre de sorciers. La compétence des membres du clan en ce domaine est telle que plusieurs d'entre eux ont été invités en tant que conférenciers par le Collège de Navigation et Magie Maritime du Baron Henryk.

Relations avec la cité

Elfeville joue dans le Vieux Monde un rôle politique en tant que poste avancé d'Ulthuan, mais le commerce reste sa raison d'être. Depuis les marchés confidentiels entre seigneurs de clan et



princes-marchands jusqu'aux contrats de domestiques des manouvriers marienbourgeois, les relations d'affaires de Sith Rionnasc avec toutes les couches sociales de la cité déterminent les sentiments des Wastelandais envers l'enclave.

Bon nombre de citoyens pauvres travaillent pour les Elfes en tant que domestiques, femmes de chambre, personnel de cuisine (les chefs sont inévitablement halfelings), laquais et valets, etc. Ils arrivent avant l'aube et repartent à la nuit tombée, car les Humains n'ont pas le droit de vivre à Sith Rionnasc, à l'exception d'une poignée de majordomes des résidences. Ils sont bien payés, une moyenne de 20% au-dessus des barèmes habituels de la cité (voir ***WJRF***, p. 297).

Les marchands de Marienburg traitent avec les Elfes suivant deux procédures. Le membre de base de la Guilde Mercantile se lève tôt le matin pour participer aux enchères hebdomadaires de la Chambre de Commerce. Il peut examiner toutes les marchandises offertes qui sont ensuite vendues aux plus offrants sans restrictions de personnes. Les enchères sont tout aussi rapides et furieuses que les transactions de la Bourse car chacun sait que les marchandises importées par les Elfes s'écoulent facilement, même au prix fort.

Mais tout cela n'est que de la "petite bière", si l'on en croit les Marienbourgeois, comparé aux marchés passés entre les seigneurs de clan et les chefs des grandes maisons marchandes. Dans le secret des salons des clubs de la cité ou des résidences des clans, les grands marchands négocient l'achat des cargaisons les plus recherchées : composants alchimiques rares de Lustria, soie d'araignée de Cathay ou épices des Îles du Roi Singe, au sud d'Ind. Les Seigneurs Elfes préfèrent vendre leurs marchandises les plus précieuses à ces clients réguliers, des hommes qui peuvent payer au prix fort le privilège d'un marché réservé. Et comme nombre d'entre eux siègent au Directorat, ce traitement de faveur ne manque pas d'influencer les décisions susceptibles d'affecter les intérêts de l'Exarchat.

Mais cette distribution des cartes ne satisfait pas tout le monde. Les Marienbourgeois sont des entrepreneurs nés et le monopole lustrien des Elfes irrite plus d'un marchand. Les privilèges accordés aux grands marchands sont aussi très mal perçus et l'absence des marchandises les plus précieuses aux enchères est considérée comme une pratique franchement déloyale.

Ces dernières années, certains ne se contentent plus de remâcher leur rancœur. Plusieurs clippers des Elfes des Mers ont disparu alors qu'ils revenaient du Nouveau Monde. Ces navires et leurs équipages n'ont jamais réapparu, mais leurs précieuses cargaisons ont refait surface sur d'autres marchés du Vieux Monde. Certains murmures laissent entendre qu'un puissant consortium de marchands – le Directorat peut-être bien – appuierait des pirates basés dans les ports bretonniens et estaliens. Les rumeurs les plus scandaleuses prétendent que ces conjurés sont en relation avec le culte de Stromfels, sans que rien n'ait jamais pu être prouvé, bien sûr.

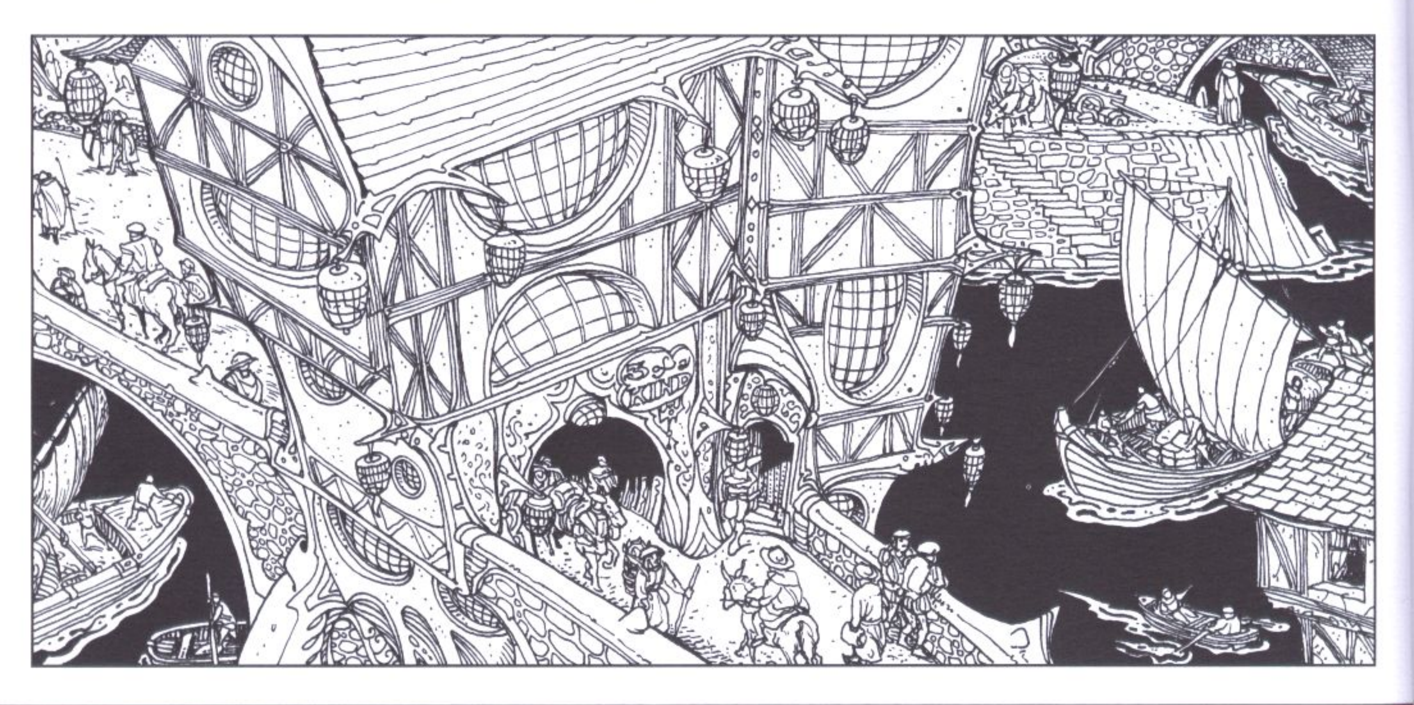
À plus petite échelle, il arrive que des marchandises disparaissent des entrepôts d'une grande maison marchande pour remonter clandestinement le fleuve vers les cités de l'Empire ou emprunter la vieille grand-route de Bretonnie. Quand un gardien d'entrepôt refuse de se laisser acheter, les familles criminelles de Marienburg sont ravies d'organiser un cambriolage.

Sith Rionnasc est au premier chef la bête noire de la Guilde des Dockers et Charretiers et de l'Association des Pilotes. Seuls les Elfes

"C't'un crime, voilà c'qu'j'dis. Toute cette richesse qu'y font rentrer dans la rade, ça leur coûteraient rien d'en donner un peu à d'honnêtes dockers comme nous. Eh bien non, les Elfes vont se mettre à quai à Elfeville et déchargent eux-mêmes leurs navires pour nous voler le travail qui nous est dû ! La vérité, camarade, c'est que beaucoup d'entre nous en ont marre de leurs manières de princes. Si notre Maître de Guilde Cobbius ne fait pas quelque chose très vite, on va s'en charger nous-mêmes."
– un docker en colère avant une réunion de sa guilde

"Tu-tu-tut, mon jeune ami, notre accord avec la cité profite aux deux parties. Sith Rionnasc nous permet de garder un œil bienveillant sur nos parents des forêts qui n'ont ni notre expérience ni notre sagesse. Quant à Marienburg, notre commerce fait rentrer pas mal d'argent, et nos sorciers et marins sont plutôt appréciés. Je vous l'accorde, nous monopolisons le commerce du Nouveau Monde, mais c'est notre droit, n'est-ce pas ?"
– Maître des Vagues du Clan Lianllach

"Nous avons fait certaines concessions juridiques et territoriales aux Elfes des Mers, c'est vrai. Ce sont d'excellents négociateurs. Mais ce marché reste tout à notre avantage. Qu'importe leur enclave : leurs cargaisons attirent les marchands du monde entier dans notre cité. Quant à leur monopole commercial avec les Terres Occidentales... pirates et corsaires ne se gênent pas ces derniers temps pour le taxer lourdement, non ?"
– Directeur van Haagen





peuvent se rendre sur les docks d'Elfeville et le Clan Aisellion assure tous les chargements, déchargements et transports de cargaisons dans les limites de l'enclave. Les dockers qui viennent chercher du boulot ne se voient proposer que des tâches serviles et moins bien payées que le travail sur le Suiddock. Ces pratiques inégalitaires des Elfes leur sont particulièrement insupportables et ils ont fait entendre leur colère dans de nombreuses réunions de la guilde, exigeant que le Maître de Guilde Cobbius se décide à agir. Cette fureur a récemment suscité quelques violences, plusieurs passages à tabac d'Elfes en particulier. Ces incidents ne prêtent pas encore à conséquence, mais il suffirait qu'un des camps se laisse emporter un peu trop loin pour que la situation dégénère très dangereusement.

Le Brelan, cabaret et casino

Situé au milieu du très fréquenté Pont Portelfe, plus vraiment à Marienburg, ni à Sith Rionnasc'namishathir, ce bâtiment de trois niveaux est un des rendez-vous nocturnes les plus courus du Vieux Monde septentrional. Du crépuscule à l'aube, il accueille les individus de toutes races qui désirent bien boire ou manger, un bon spectacle, jouer gros, ou coudoyer la fortune et la beauté. Les fêtards retrouvent toujours ses portes, même par le plus épais des brouillards, car ses corniches arborent une multitude de lanternes de couleur qui brûlent toute la nuit.

Les propriétaires/administrateurs sont Trancas Quendalmanlïye et ses amis Fredrik Greendale et Morgaine Bauersdottir. Le rez-de-chaussée est un restaurant-spectacle où les clients peuvent apprécier les préparations exotiques d'Henri Le Feu, le chef bretonnien. Les repas sont relevés par les numéros des meilleurs comiques, magiciens, chanteurs et musiciens du Vieux Monde - et parfois par les explosions d'Henri quand un idiot n'accorde pas à sa cuisine tout le respect voulu.

Le niveau inférieur, enfoui dans le Pont Portelfe, est un casino très bien fréquenté. Aucun droit d'entrée n'est perçu, mais avant de pénétrer dans les lieux les nouveaux joueurs sont interceptés au sommet de l'escalier par un videur qui attend le verdict de Trancas ou d'un de ses lieutenants. Ce dernier est sans appel et ceux qui protestent trop bruyamment sont éjectés sans ménagement. Les joueurs trouvent en bas tout l'éventail des jeux de hasard, depuis les cartes jusqu'à la roue de la fortune, et l'établissement renonce sans hésiter à la mise plafond de 20 guilders pour ses bons clients. À l'intérieur du casino, les boissons sont gratuites, ce qui ne manque pas d'entamer la prudence de certains joueurs.

L'étage supérieur abrite les appartements privés de Trancas et de ses amis. L'escalier se trouve derrière une porte verrouillée à côté du bar (DS -30%) et personne n'est admis là-haut sans invitation d'un des trois. Cet étage renferme les salles d'étude et d'expériences magiques de Trancas, mais pas de grand trésor caché.

Le Brelan accueille aussi ceux qui veulent s'entretenir confidentiellement loin des décors plus formels ou publics. Dans l'entrée, une épaisse porte de bois donne sur un couloir puis un salon privé, une porte par laquelle s'engouffrent dames voilées et gentilshommes masqués avant que les autres clients du lieu aient le temps de les examiner du regard. Un videur de poids garantit que ces visiteurs très discrets ne seront pas dérangés. À 5 guilders l'heure ou 30 guilders la nuit, cette pièce est très appréciée des amoureux du secret et des amoureux tout court. Un bar bien fourni jouxte la cheminée et les occupants de la pièce règlent leurs consommations à la fin de leur séjour.

"Quel genre d'endroit est Le Brelan ? Mais, mon cher, c'est l'endroit où il faut être."
- une mondaine de Goudberg

L'hiver dernier, un grand avocat, à la recherche de sa femme et de son amant tiléen, est arrivé en force avec ses gardes du corps. Le spectacle a trouvé sa conclusion quand le personnel du cabaret a fini par "convaincre" le mari outragé et ses gros-bras d'aller retrouver leur sang-froid dans le canal. Les habitués prétendent encore par plaisanterie que le couple dans le salon privé n'a jamais su qu'il se passait quelque chose. Mais certaines personnes se mettent à bouillir quand on mentionne Le Brelan, et ils seraient quelques-uns à ne pas éprouver de chagrin s'ils apprenaient que l'établissement avait brûlé ou était tombé dans le canal.

"Sacrebleu ! Ce bouffeur de harengs a salé comme un sauvage mes Escargots au Gratin. Donnez-moi le hachoir ; je vais me le faire aux petits oignons."
- Chef Henri Le Feu

Trancas Quendalmanlïye, copropriétaire du Brelan

Illusionniste niveau 1, ex-sorcier de guerre (niveau 1), apprenti sorcier, joueur professionnel, charlatan, guide-convoyeur, voleur et cambrioleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	47	41	3	4	10	86	1	64	64	77	71	65	72



Alignement : Neutre (Ranald)

Points de Magie : 17

Compétences : Acuité Visuelle ; Alphabétisation ; Armes de Spécialisation - Lasso, Rapière ; Baratin ; Chance ; Chant ; Charisme ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Crochetage de Serrures ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Éloquence ; Équitation ; Escamotage ; Évaluation ; Identification des Plantes ; Imitation ; Incantations - Mineure, Bataille 1, Illusionniste 1 ; Jeu ; Langage Secret, - Classique, Voleurs ; Langue Étrangère - Cathayen, Fan-Eltharin, Tar-Eltharin ; Musique - Harpe ; Orientation ; Pictographie - Éclaireurs, Voleurs ; Pistage ; Sens de la Répartie ; Soins des Animaux ; Vision Nocturne +7 mètres.

Sorts : Magie Mineure - Luminescence, Malédiction, Renfort de Porte. Bataille 1 - Boule de Feu, Débilité, Guérison des Blessures Légères, Vol. Illusionniste 1 - Désorientation de l'Ennemi.

Dotations : Amulette de Cuivre Trois-Fois-Béni (***WJRF***, p. 183), Sac de Middenheim (***Nouvel Apocryphe***, p. 43), Bottes de Silence (***Nouvel Apocryphe***, p. 44), vêtements avec prédominance de noir, écarlate et émeraude, rapière (I+20, D-1), pardessus de cuir, chapeau à large bord piqué d'une plume écarlate, paire de dés pipés, jeu de cartes marquées, 2D20 guilders.

Citation : "Oh, disons que j'ai un peu voyagé."

"J'ai dit que le casino vous était fermé. Votre argent est toujours le bienvenu au bar, soyez content !"

"Pourquoi boire de la bière quand on peut avoir du cognac ?"

Apparence : Cet Elfe des Bois entre tout juste dans l'âge mûr (126 ans) et affiche une façade sophistiquée de risque-tout insolent. Il joint les mains pour parler affaires et ses sourcils s'écartent bien souvent de ses yeux noisette pour marquer un amusement arrogant. Ses cheveux blonds sont réunis en queue-de-cheval et son ton amical et désinvolte ne durcit que lorsqu'il est en colère. Il s'habille de façon élégante et gaie. Plus d'une Humaine a juré un amour éternel à con cœur indifférent.

Personnalité et motivations : Trancas est un Elfe des Bois peu ordinaire : il a complètement rejeté le passé pour vivre parmi les Humains. En fait, il *aime* les Humains. Ses manières détendues cachent une âme tourmentée : sa famille et son village dans la Forêt de Laurelorn ont été massacrés par les Orques alors qu'il était enfant (Haine des peaux vertes - ***WJRF***, p. 69). Il a depuis arpenté l'Empire et la Bretonnie avant de faire fortune et de s'installer à Marienburg. D'une curiosité insatiable, il est devenu le premier courtier en informations de la cité et son réseau de contacts couvre toutes les couches de la société. Moyennant finance, ses



clients peuvent apprendre presque tout ce qu'ils veulent. Pour un cachet plus important, Trancas est prêt à découvrir toute information qu'il ne détient pas déjà.

Il s'est donné pour but la destruction d'un réseau de voleurs d'enfants dont il a repéré les activités depuis des années dans la vallée du Reik et la Bretonnie du nord. Il est convaincu que l'organisation est basée à Marienburg, mais il n'a pas encore mis à jour de pistes solides.

Secret : Quand il a trop bu, Trancas marmonne parfois pour lui-même, "C'est une chance que nous, les Elfes, vivions si longtemps et que les hommes aient la mémoire si courte". Il a toujours refusé d'expliquer ces propos, même à sa maîtresse, Morgaine.

Trancas est en fait recherché pour meurtre à Carroburg, capitale du Middenland et siège ancestral des von Bildhofen. Il ne s'agit d'ailleurs pas d'un meurtre ordinaire puisqu'il y a soixante-quinze ans de cela, Trancas a tué l'héritier du Grand-Duché, Hans-Dietrich von Bildhofen, le grand-oncle du Grand-Duc actuel, Leopold. Le décédé voulait s'emparer des terres boisées qui jouxtaient son domaine mais se trouvaient occupées par le petit village d'Elfes des Bois où vivait Trancas. Quand les Orques étaient descendus des Montagnes Centrales pour ravager le Middenland, Hans-Dietrich avait obtenu grâce à des intermédiaires et de l'argent qu'ils s'en prennent plutôt à la Forêt de Laurelorn. Les Elfes des Bois avaient fini par chasser les Orques mais pas avant que le village n'ait été massacré. Trancas était le seul survivant.

Quand il apprit la vérité, il surveilla le coupable et le tua dans sa propre bibliothèque, échappant de justesse aux gardes qui avaient fini par défoncer la porte. Les avis de recherche ont jauni et les témoins éventuels sont maintenant morts ou séniles, mais la récompense de 2000 couronnes pour sa capture, mort ou vif, reste valable.

Relations : Freddie, à qui il abandonne la gestion courante du Brelan, est son meilleur ami. Morgaine, ex-sergent mercenaire, est sa maîtresse et la troisième copropriétaire de l'établissement. Trancas s'entretient régulièrement avec l'Exarche et le Chambellan du Palais, le chef des Marcheurs de Brumes. Il prétend être un voyou de la pire espèce dans le seul but de soutirer des informations à Adalbert Henschmann (voir p. 71) et ses amis. Il retrouve régulièrement Hieronymous Deecksburg à son studio (voir À l'Enseigne du pinceau et de la Mouette, p. 112) et les deux sont de grands amis.

La Chambre de Commerce

Sur la berge extérieure du canal Grand Cercle, près du Pont Portelfe, se dresse la Chambre de Commerce, le premier rendez-vous public du commerce de Sith Rionnasc. Les marchandises qui ne sont pas réservées aux grandes maisons marchandes de Marienburg sont ici vendues aux enchères par les clans elfes. C'est certainement le plus célèbre établissement de l'enclave et il est géré par le Clan Aisellion pour le plus grand profit de celle-ci.



La Chambre de Commerce abrite une grande salle des ventes et quelques bureaux. Son toit, parallèle au canal dans sa plus grande dimension, est couvert de bardeaux bleus qui s'incurvent et forment des arêtes pour imiter les vagues de l'océan. Le clocher central est coiffé d'une girouette représentant un navire elfique. Les colonnes de bois du portique sont sculptées en forme d'arbres et la frise de ce même portique représente un Elfe et un Humain se serrant la main sur fond d'oiseaux marins et de navires.

Les enchères ont lieu chaque marktag à 8 heures du matin, mais les négociants arrivent bien avant cela puisque les portes ouvrent dès l'aube pour laisser les acheteurs potentiels examiner les échantillons exposés. La Chambre se remplit rapidement et une foule compacte de marchands sirote les chopes de café arabe ou de bière offertes par l'établissement. La frénésie s'empare du lieu quand les enchères commencent dans un concert de cris, de signes de la main ou de la tête, ou de combinaisons sophistiquées des deux. Point fixe dans la tempête, Fidelius Collinautrèfle, le célèbre commissaire-priseur halfeling du Clan Aisellion, continue de débiter comme une crécelle les séries de chiffres qui enflamment l'assistance.

Les enchères ne sont ouvertes qu'aux marchands membres de la Bourse, comme le stipule le Traité de Commerce et d'Amitié. L'inscription aux registres de la Bourse n'est cependant vérifiée qu'à la conclusion d'une enchère et l'acheteur doit alors payer la note sur-le-champ. S'il s'avère que l'enchérisseur gagnant n'appartient pas à la Bourse, la Chambre de Commerce annule la vente et expulse l'intrus après perception d'une amende égale à 10% de la dernière enchère. Les troupes de marine du Clan Aisellion qui gardent la Chambre suffisent généralement à décourager toute velléité de contestation. Les récidivistes et ceux qui ne peuvent payer l'amende sont déférés devant l'Exarche pour abus de confiance.

Les PJ qui assistent aux enchères risquent d'y participer à leur insu. Pour chaque PJ présent à la Chambre, le MJ fait un test de **Dex** secret toutes les quelques minutes, ou pour chaque mouvement brusque ou étrange. Sur un échec, le personnage surenchérit par inadvertance. Trois échecs successifs lui font emporter l'enchère en cours. Un test raté de

> *"Les meilleures marchandises se vendent ici, mon garçon, à l'exception de ce qui va directement aux Dix. En revanche, il faut faire attention de ne pas se retrouver acheteur simplement parce qu'on avait envie de se gratter."*
> – un propriétaire d'entrepôt du Guilderveld



> *"Et ne compte pas voler quelque chose à la Chambre! Cet endroit est plus solidement verrouillé et gardé que le réduit à liqueur du Vieil Adriaan!"*
> - un vieux sage cambrioleur

plus de 30 % se traduit par une enchère écrasante qui réduit immédiatement au silence les acheteurs potentiels. L'enchère "gagnante" devrait être de l'ordre de 6D10x10 guilders avec un surcoût de 50 % pour une enchère écrasante. Et il ne faut pas oublier l'amende.

Les PJ inscrits à la Bourse peuvent aussi enchérir volontairement. On considérera alors que les enchères commencent à 2D10x5 guilders. Les joueurs peuvent surenchérir comme ils l'entendent. Leurs concurrents se verront attribuer une **FM** de 45 et chaque enchère des PJ donnera lieu à un test de **FM**. Chaque réussite se traduit par l'annonce d'une enchère 10% supérieure et un échec voit les PJ l'emporter. Le MJ devra fixer un malus approprié au test de **FM** (-10 à -20%) si les PJ font une enchère exagérée. Les acquisitions doivent être réglées immédiatement et en totalité, mais les lettres de crédit émises par les changeurs reconnus sont parfaitement acceptables.

Fidelius Collinautrèfle

Halfeling mâle, Commissaire-Priseur (charlatan), ex-raconteur et commerçant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	32	2	3	6	66	1	52	30	41	34	60	75



Alignement : Neutre (Ranald)

Points de Magie : 17

Compétences : Baratin ; Charisme ; Connaissance des Plantes ; Cuisine ; Éloquence ; Évaluation ; Humour ; Imitation ; Narration ; Séduction ; Sens de la Répartie.

Dotations : 2D10 guilders, 2D10 shillings, vêtements élégants et un énorme béret mou, arme simple, canne à pommeau d'argent, sandwich aux oignons et saucisse de foie.

Citation : "Vendu ! Au gentilhomme en pourpoint bleu et jaune qui se cure le nez au troisième rang. Et maintenant, que demander de cette inestimable collection de colliers de griffes de castor kislévites ? Commencerons-nous à 50 guilders ? 50 ? Qui dit mieux ?"

"Inutile de nous prouver que vous êtes un clown, monsieur. Votre vie sentimentale est déjà connue de toute la cité."

Apparence : La soixantaine bien tassée, Fidelius Collinautrèfle "Le Gros" arbore un tour de taille égal à sa taille. Ce roi des bonimenteurs tient toujours sa canne dans une main et un sandwich dans l'autre, mais aussi pleine que soit sa bouche, il reste capable d'incanter les enchères à la perfection.

Personnalité et motivations : Fidelius Collinautrèfle est réellement un Halfeling d'exception : il est, sans contestation possible, le meilleur vendeur de Marienburg. Il peut vendre n'importe quoi à n'importe qui et laisser l'acheteur convaincu d'avoir fait l'affaire de sa vie. Il étourdit ses cibles par son débit torrentiel et son humour et ne se départit jamais de son sourire. Il adore vendre d'étranges cargaisons qui, sans lui, moisiraient indéfiniment sur les quais et considère chaque lot douteux comme un irrésistible défi. C'est un spécialiste de la répartie saignante et ceux qui l'interrompent en font systématiquement les frais. Beaucoup de gens ne viennent aux enchères que pour le voir en action.

Relations : Fidelius présente ses comptes à Gilleriad Bonvent (voir p. 75) une fois par semaine - Bonvent l'a recruté après des années de brosses vendues au porte-à-porte pour la firme Fueller et Fils. Quand il avait réussi à fourguer aux habitants de la Résidence Aisellion trois douzaines de brosses inutiles, dont sept au seigneur du clan lui-même, ce dernier n'avait pas voulu laisser partir un tel génie de la vente. Il lui a confié la direction et l'estrade de la Chambre de Commerce.

Quand il ne travaille pas, on peut lui rendre visite à son appartement du Noordmuur ou dans une auberge du quartier halfeling qu'il affectionne particulièrement : il y conte des histoires pour ses amis ou partage avec eux un repas de sept services, cinq pour lui, deux pour les amis. On le trouve parfois à la Guilde des Marins et Pilotes (voir p. 59) où il cherche à soutirer des histoires au vieil Eric.

Le Don de Langues, Traduction et Interprétation

Cette petite boutique se trouve au-dessus du salon de thé Heer Tvinink sur le Pont Portelfe ; elle est signalée par une enseigne annonçant 'Le Don de Langues' en sept langues. À l'intérieur, la salle de consultation et d'étude est confortablement meublée d'antiquités tiléennes. Derrière les chaises près de la cheminée, un bureau disparaît sous des rouleaux et des manuscrits soigneusement empilés. La grande fenêtre qui l'éclaire offre une vue parfaite des allées et venues sur le pont. Un des murs disparaît en partie derrière un petit meuble bibliothèque rempli de dictionnaires, livres de grammaire et recueils de contes et légendes du Vieux Monde. Deux portes donnent respectivement sur une petite cuisine et sur une chambre confortable avec cabinet de toilette.

Le propriétaire du Don de Langues, Ralmoris Galielholendil est connu comme un des meilleurs linguistes de la cité. Il s'est acquis une petite fortune bourgeoise au service des Maisons des Dix, des clans de Sith Rionnasc et de tous ceux qui pouvaient le payer. Ses deux activités principales sont la traduction instantanée et la traduction de documents. Il n'est pas scribe lui-même, et n'en emploie aucun, mais il dicte ses traductions à ses clients qui peuvent alors les transcrire eux-mêmes ou se faire accompagner d'un scribe. Sa profession demande beaucoup de discrétion et il garantit la confidentialité absolue à ses clients. Il ne se laisse en aucun cas acheter, mais il est éventuellement possible de lui soutirer quelques renseignements d'importance en justifiant la nécessité de la chose pour la sécurité d'Elfeville ou de Marienburg (**Soc** -40). Ses honoraires ne descendent pas au-dessous de 20 guilders de l'heure, avec une avance d'une heure.

> *"C'est le meilleur. J'avais un manuscrit tiléen vieux de cinq siècles que personne ne pouvait me déchiffrer - un obscur dialecte tobarain. Ralmoris me l'a traduit en moins d'une semaine. Malheureusement, c'était un manuel sur la fabrication des pâtes..."*
> - un libraire de Rijkspoort

Ralmoris Galielholendil

Érudit Elfe des Mers, ex-estudiant et matelot

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	38	34	4	4	6	66	1	46	37	80	46	43	60



Alignement : Neutre (Mathlann [Manaan])

Compétences : Acuité Visuelle ; Alphabétisation ; Bagarre ; Canoter ; Cartographie ; Chant ; Connaissance des Runes ; Coups Puissants ; Cryptographie ; Escalade ; Esquive ; Histoire ; Langage Secret - Classique ; Langue Étrangère - Occidental (tous les dialectes), Arabe, Cathayen, Fan-Eltharin, Ghâzhakh, Grum-barth, Indique, Nipponais, Slann, Tar-Eltharin ; Langue Hermétique - Magikane ; Linguistique ; Manœuvres Nautiques ; Nager ; Numismatique ; Sens de la Magie.



"Oh, il sait faire la différence entre le plus-que-parfait et le futur antérieur, je vous l'accorde, mais, suivez mon conseil, ne laissez pas un sorcier l'approcher. Des... erreurs et quiproquos pourraient s'ensuivre, si vous voyez ce que je veux dire."
– un professeur au Collège Henryk

Dotations : Dictionnaires de tout type, dague (I+10, D-2, P-20), 5D6 guilders, vêtements de qualité, meubles tiléens anciens dans son étude.

Citation : "Est-ce que je m'en sens capable? En un mot : Ja, Da, Si, Yes, Haï, Booraka. Le dernier veut aussi dire "oui" en slann septentrional, comme vous n'êtes pas sans savoir."

"Oui, je n'ai aucun doute à ce sujet. Il a bel et bien dit 'Avec tout mon respect, ta mère est une truie bouffeuse de merde'. Je ne commets jamais d'erreur, Mijn Heer Sorcier."

Apparence : Grand, sec et élégant. Ses yeux marron irradient une érudition et un professionnalisme sans faille. Il porte ses cheveux châtains juste assez longs pour cacher son oreille droite déchiquetée.

Personnalité et motivations : Ralmoris a d'abord été marin sur les navires du Clan Tallaindeloth, mais il a renoncé à la mer après un affreux épisode aux mains des pirates Elfes Noirs lors d'un voyage dans le Nouveau Monde. Doué pour les langues, il a rejoint l'Université de Marienburg où il s'est rapidement bâti une réputation de linguiste de génie. Fasciné par les légendes et les antiquités du Vieux Monde, tiléennes en particulier, il a fondé le Don de Langues pour financer ses passions. Il sait qu'il est le meilleur et se montre parfois condescendant envers les moins éduqués.

Les tortures des Elfes Noirs ont malheureusement laissé des séquelles susceptibles de provoquer quelques malentendus (il est sujet à la Peur de la Magie et des Elfes Noirs). Si quelqu'un lance un sort en sa présence, ou s'il remarque une utilisation directe de la magie ou d'un objet magique, il doit immédiatement faire un test de **Cl**. En cas d'échec, une erreur bénigne se glisse dans sa traduction. Un échec de plus de 30% indique qu'une telle nervosité lui fait commettre une erreur grave. Ralmoris est conscient de cette faiblesse, mais sa honte lui fera nier vigoureusement la moindre erreur, mettant au défi son client de prouver le contraire.

Relations : Le travail de Ralmoris lui vaut nombre de contacts parmi les riches et puissants de Marienburg, et s'il peut lui arriver de glisser un nom – sa seule indiscrétion – il déteste qu'on lui demande des lettres d'introduction.

Il passe régulièrement prendre un verre au Brelan avec Trancas (voir p.77). Il a effectué des traductions aussi bien pour les Marcheurs de Brumes que pour la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs (voir p. 35) et se trouve lié par contrat aux Escortes Marquandt (voir p. 108).

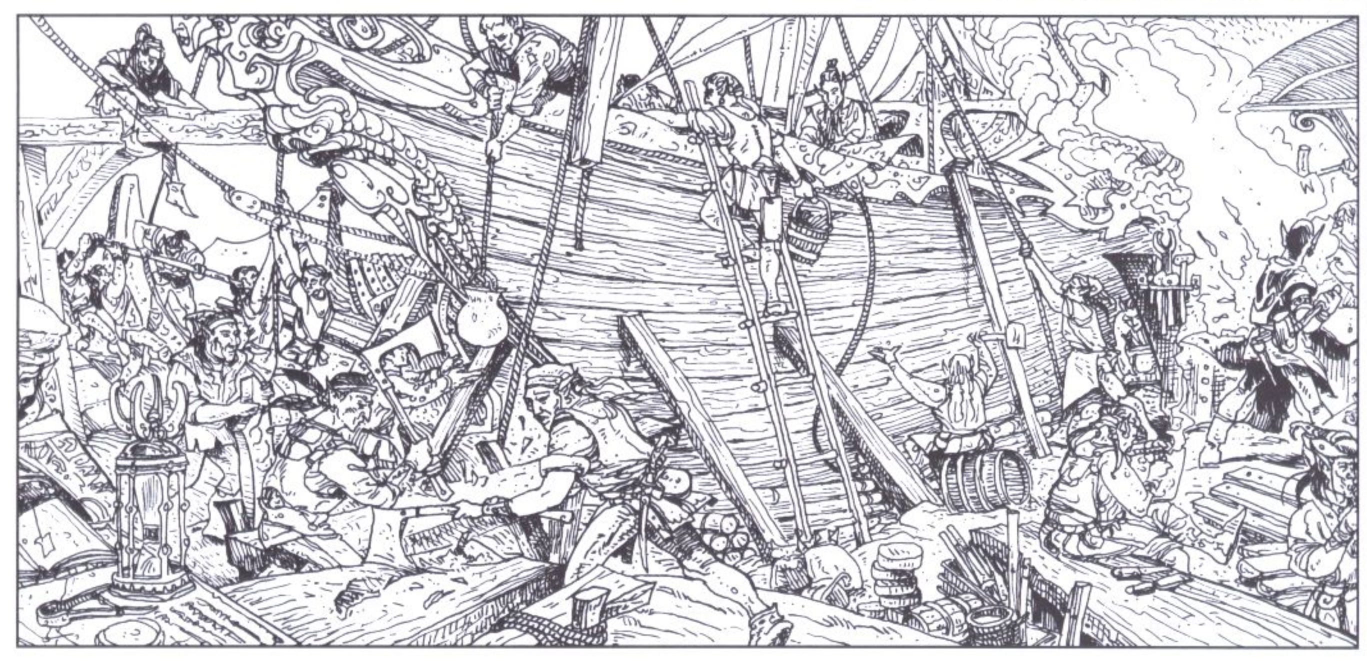
Chantier Naval Attrappe-le-Vent

"Vous le trouverez sur l'île Oranjekoft, en face des Plats. Mais je vous souhaite bien du plaisir. Même si vous arrivez à passer le barrage des Mannikins, il faudra encore qu'il veuille bien vous recevoir. Sans parler de l'Ogre."
– un client potentiel désappointé

À la bordure d'Elfeville, en face des taudis des Plats, on trouve le chantier naval le plus coté de la cité. Une palissade de bois plus haute qu'un homme entoure la propriété et abrite un vaste atelier de travail du bois, une fabrique de voiles et une grande forge que font fonctionner avec un talent inhabituel deux forgerons elfes et leurs apprentis. Les cales sèches peuvent accueillir six navires, y compris les plus grands clippers elfes. Quatre bâtiments sont en construction à l'heure actuelle : trois clippers pour les clans elfes et un yacht de plaisance pour le Staadtholder van Ræmerswijk. Deux yachts appartenant aux seigneurs des clans Ulliogtha et Aisellion sont en cours de réaménagement.

Le fracas du travail est permanent. La main-d'œuvre, plus d'une centaine de personnes, arrive peu après l'aube et l'on entend le martèlement des outils jusque tard dans la nuit. Pendant la journée, des chargements de bois et d'équipement sont livrés aussi bien à la porte principale qu'au dock, et un flot régulier de clients pleins d'espoir se présente à l'unique portail constamment gardé par Mordagg, le gardien Ogre – les touristes ne sont pas admis!

Ceux qui souhaitent commander un navire à Attrape-le-Vent s'exposent à de nombreuses difficultés, sans parler de la facture à couper le souffle. Les personnes extérieures à Sith Rionnasc doivent d'abord écrire pour demander un rendez-vous, en joignant de préférence la lettre d'introduction d'un client établi. Si la lettre est jugée suffisamment flatteuse, une réussite de **Soc** du rédacteur lui vaudra un rendez-vous sous une semaine. (Modificateurs : +10 pour Étiquette, +10 pour une lettre rédigée en Tar-Eltharin, -10 pour flatterie insuffisante, -10 pour flagornerie ostensible.) Un échec se traduit par un courrier en retour expliquant que "Maître Urdithriel Imraholen est malheureusement indisponible pour les trois mois qui viennent". Le seul moyen d'éviter cette épreuve,





c'est d'être personnellement recommandé à Urdithriel par un Elfe des Mers de haut rang, mais il reste le second examen.

Lors de sa première visite, le client potentiel visite le chantier sous la direction du Maître qui déterminera si son invité est à même d'apprécier la supériorité de son art. Il doit réaliser un autre test sous **Soc** (+10 pour Manœuvres Nautiques, Construction Navale ou Langue Étrangère : Tar-Eltharin) et sur un échec, il passe pour un béotien et se voit poliment raccompagné au portail - ou expulsé par Mordagg s'il a le mauvais goût d'insister. Si le test lui est favorable, Urdithriel condescend à accepter sa commande. Ses prix commencent à 1 000 guilders pour un petit sloop de plaisance. Il n'accepte en aucun cas d'effectuer des réparations sur un navire de construction humaine.

Dans certains cercles de capitaines de marine elfes, le chantier naval d'Urdithriel a une autre réputation : la haute qualité de ses réalisations peut être utilisée, et l'est souvent, pour créer des compartiments secrets et des cachettes idéales pour la contrebande de marchandises illégales de toute taille. À l'insu de ses clients, Urdithriel conserve dans le coffre-fort de son bureau les références de tous les bateaux aménagés de la sorte, ainsi que la description de l'emplacement des compartiments secrets et la façon de les ouvrir. Si ces informations venaient à tomber entre de mauvaises mains, cela serait extrêmement profitable à l'heureux bénéficiaire, et potentiellement désastreux pour tous les contrebandiers elfes.

Urdithriel Imraholen, propriétaire de l'Attrape-le-Vent

Elfes des Mers, maître charpentier de marine (artisan), ex-apprenti artisan et matelot

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	43	3	5	8	79	1	61	41	59	68	43	48



Alignement : Neutre (Mathlann)

Compétences : Acuité Auditive ; Acuité Visuelle ; Alphabétisation ; Bagarre ; Canoter ; Conduite d'Attelage ; Construction Navale ; Coups Puissants ; Escalade ; Esquive ; Langues Étrangères - Tar-Eltharin ; Manœuvres Nautiques ; Musique - tympanon ; Nager ; Travail du Bois.

Dotations : Outils de sa profession, tablier de cuir (équivalent à un gilet de cuir : 0/1 PA sur le tronc), pelote de ficelle, couteau à tout faire, arme simple, 2D20 guilders.

Citation : "Les Humains sont incapables d'apprécier la vitesse et l'élégance. Nefs et Galions - de vulgaires péniches à rats, si vous me demandez mon avis."

"Tribord toute ! Plus vite ! Plus vite ! Et que le Chaos s'empare du dernier !"

Apparence : Petit pour un Elfe, Urdithriel arbore une chevelure aile de corbeau et un regard intense et arrogant. Âgé de presque 200 ans, sa peau est tannée comme un vieux cuir par les longues années de mer mais pas ridée comme le serait celle d'un Humain. Ses mains calleuses travaillent le bois avec une grâce assurée et il est aussi à l'aise dans un gréement que sur la terre ferme.

Personnalité et motivations : Urdithriel Imraholen pense être le meilleur architecte et charpentier de marine du Vieux Monde, peut-être du Monde Connu, et l'opinion publique lui donne raison. Il est certainement aussi l'Elfe le plus chauvin de Sith Rionnasc, ce qui n'est pas peu dire quand on sait qu'il appartient au Clan Lianllach. À ses yeux, aucune autre race n'a le moindre sens de la qualité et de la grâce - toutes sont également obtuses. Les assemblages disgracieux des Humains ne méritent pas le nom de navires et les meilleurs sont tout juste dignes du titre de "baignoires flottantes".

Maître Imraholen est aussi un amateur de course brillant et passionné. Ce dernier siècle, il a participé à la régate annuelle de Marienburg une fois tous les dix ans. Il a gagné chaque fois haut la main sur son sloop, la Plainte de la Mouette.

> *"Le meilleur charpentier de marine de la cité, il faut malheureusement le reconnaître. Heureusement qu'il est prétentieux comme un jars, ou il n'y aurait plus de travail pour nous autres !"*
> - un charpentier de marine de Rijkspoort

Urdithriel prétend ne concourir que pour donner à chaque nouvelle génération de marins une leçon impossible à oublier. Mais chacun sait que rien ne l'excite autant qu'une course et qu'il se jette dans les manœuvres les plus dangereuses avec le flegme du fanatique. Ceux qui se sont mesurés à lui en compétition ou qui ont croisé ses évolutions de plaisance dans les eaux de Marienburg jurent qu'il n'a plus toute sa raison une fois à la barre. Son talent naturel lui vaut d'ajouter un bonus de +10 (voir ***Mort sur le Reik***, p. 89) à sa moyenne de Dextérité et Intelligence quand il entreprend une manœuvre nautique.

Relations : Maître Imraholen n'a que peu d'amis proches et on ne le voit guère en société, hormis lors des réunions claniques. Il considère Trancas comme un fou et méprise son amour des Humains. Il lui arrive cependant de passer à l'auberge de la Mouette et du Trident (voir p. 129) même si Tante Mina l'oblige à laisser Mordagg enchaîné à l'extérieur. De Beq, le Gouverneur de l'Île Rijker (voir p. 131), l'a récemment sollicité pour construire un yacht et il est en train de considérer cette demande. La seule personne qui lui soit vraiment chère est sa fille Immarana.

Secret : Imraholen s'inquiète du nombre croissant de passages à tabac d'Elfes et de la faiblesse de la réaction des clans et du Stadsraad. Décidé à agir, il a réuni un groupe secret d'Elfes partageant ses vues et son mépris des non-Elfes.

Les derniers passages à tabac d'Elfes ont été vengés par des attaques d'Humains pris au hasard - "une oreille pour une oreille", pour reprendre ses propres termes - après la tombée de la nuit. Jusqu'à présent, personne n'y a vu autre chose que des actes de banditisme isolés. Mais si les attaques contre les Elfes se poursuivent, l'organisation sans nom d'Imraholen compte répliquer au rythme de cinq Humains pour un Elfe. Ce type d'action pourrait dégénérer en guerre des races mais, s'il en est conscient, cela ne semble pas l'inquiéter.

Mordagg le gardien

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	43	17	7*	6*	17	40	2	18	18	14	18	29	10

Alignement : Neutre (Mathlann)

Compétences : Coups Assommants (jamais utilisés) ; Coups Puissants ; Force Accrue* ; Résistance à l'Alcool ; Résistance Accrue*.

Dotations : Grosse hache, lanterne, armure de mailles (1 PA tronc, bras et jambes), sifflet de chien, sac abritant sa collection de rats morts.

Citation : "Slim ! Tue ! Mange !" et "Mordagg frappe !"

Apparence : Gigantesque, hideux et dentition pourrie.

Personnalité et motivations : Mordagg garde le chantier naval d'Urdithriel depuis que ce dernier a racheté son contrat à un organisateur de combats de gladiateurs il y a dix ans de cela. Il couche dans une cabane à l'intérieur de l'enclos et ne le quitte que pour accompagner son "Maître" en ville. Il est nourri à satiété et reçoit sa part d'alcool, possède deux chiens méchants et un sac de rats morts, et il a le droit de tuer tous les intrus. Mordagg est un



Ogre heureux. Seuls les bains mensuels que lui impose Urdithriel gâchent de loin en loin son parfait bonheur.

Relations : Rien qui mérite d'être signalé.

Animalerie exotique Amis Inestimables

Pour ceux qui désirent se procurer le parfait animal de compagnie, les cœurs tendres ou les esclaves de la mode, aucune autre animalerie de Marienburg ne saurait égaler les Amis Inestimables sur le canal Grand Cercle. On peut y trouver des animaux venus du monde entier, depuis les visons dressés de Kislev aux chiens de course glabres d'Arabie en passant par des créatures encore plus étranges importées de l'intérieur de Cathay ou du Nouveau Monde. Les amis n'ont pas de prix, mais Sumieren Imlordil se fait fort de fournir n'importe quel animal si l'on y met la somme adéquate.

La boutique elle-même est un vaste bâtiment de faible hauteur, bâti de pierre et de bois et coiffé d'un toit de tuiles rouges. L'extérieur est entièrement peint en blanc et toutes les fenêtres sont grillagées afin d'empêcher les fuites d'oiseaux. La porte d'entrée ne porte aucune indication, mais une plaque de cuivre à proximité, gravée à l'image d'un homme et de son chien, annonce les 'Amis Inestimables'. L'intérieur est, en fait, un vaste entrepôt où les visiteurs peuvent se promener entre les cages et les aquariums. À l'arrière du bâtiment, des écuries abritent les animaux plus encombrants. Les clients sont accueillis par Sumieren en personne.

Les Amis Inestimables disposent d'un stock d'animaux important, mais Sumieren se spécialise plutôt dans les importations sur commande. Quand un client est prêt à attendre quelques années, Sumieren peut même garantir la livraison d'une commande quelle qu'elle soit. Moyennant un supplément, il est capable d'apprendre quelques tours à l'animal commandé. Son talent avec les bêtes les moins faciles à domestiquer lui a valu le nom de "Parle-aux-Bêtes". La bestiole en vogue dans les salons huppés de Marienburg est actuellement le Singe Imitateur de Lustria, un animal vert à quatre bras capable de reproduire la parole comme un perroquet.

> *"Si vous cherchez un cadeau vraiment spécial pour la dame de vos pensées, allez donc faire un tour aux Amis Inestimables. Les femmes sont incapables de résister à ces petits mignons à fourrure – non, je ne parle pas des Halfelings ! Vous lui amenez un de ces serpents chanteurs Qu-machin-chose de Lustria, et je parie que son cœur va fondre quand elle ouvrira la boîte et qu'elle verra la merveille. Ouais, une autre pinte me fera pas de mal."*
> – un expert de comptoir en cœurs solitaires

La boutique fournit aussi de plus gros spécimens pour les grands zoos publics et privés du Vieux Monde, y compris pour le célèbre Bestiaire des Tsars de Kislev. Quand les commandes enregistrées par ses agents à la Bourse s'accumulent et que son stock s'allège, Sumieren quitte Marienburg pour des expéditions qui peuvent durer trois années. En son absence, ses apprentis Muirghal et Fiaroth tiennent la boutique, mais ils n'ont pas ses talents.



Les visiteurs des Amis Inestimables ne manqueront pas d'être étourdis par la cacophonie et l'assaut d'odeurs étranges. Le stock actuel comprend un dromadaire arabe (destiné à la collection privée de la Comtesse Emmanuelle Liebwitz de Nuln), 1D10+10 perroquets, aras et cacatoès, un Singe Imitateur à quatre bras de Lustria (vendu à un noble ambitieux du Middenland), une paire de chiens de chasse tiléens assortis (nécessairement vendus ensemble) et un Coq Sacré de Cathay, réservé par le Directeur Jaan van de Kuypers. Les prix commencent à 2D10x5 guilders pour l'animal le moins cher, un perroquet Coiffe-Rouge, commun en Lustria.

Sumieren Imlordil "Parle-aux-Bêtes"

Éclaireur, ex-chasseur et matelot

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	53	4	3	11	77	2	41	53	62	69	48	37



Alignement : Neutre (Karnos)

Compétences : Acuité Visuelle ; Bagarre ; Camouflage Rural ; Canotage ; Chant ; Chasse ; Coups Puissants ; Danse ; Déplacement Silencieux Rural ; Dressage ; Équitation ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret - Forestiers ; Langue Étrangère - Arabe, Cathay, Tar-Eltharin, Slann (y compris les dialectes des tribus primitives de la jungle) ; Manœuvres Nautiques ; Nager ; Orientation ; Pictographie - Forestiers, Éclaireurs ; Piégeage ; Pistage ; Soins des Animaux.

Dotations : Chemise de mailles (1 PA, tronc), épée, arc elfe ((32/64/300 ES4), carquois de vingt flèches, trois Flèches au Vol Infaillible (***WJRF***, p. 188), assortiment de cages et paniers, bimbeloterie colorée pour échanges avec les sauvages, une Corne de Meute (***Nouvel Apocryphe***, p. 45), 20 doses d'Animalicide en fioles de deux doses.

Citation : "Une paire de chiens Mukkavi, un couple de reproducteurs avec des yeux bleus assortis ? Aucun problème, madame, je connais un chef de tribu à Bur-Shitrak en Arabie. Je peux vous avoir cela sous six mois fermes."

Apparence : Sumieren est de taille moyenne pour un Elfe (1,85 mètre) et attache ses longs cheveux noirs en queue-de-cheval. D'âge moyen (122 ans), il présente à ses clients un visage buriné par les éléments. Ses sourcils prononcés, ses oreilles pointues et ses yeux noirs perçants lui confèrent une apparence diabolique dont il aime jouer. Il s'habille souvent dans les tons verts et bruns pour rappeler son rôle de chasseur.

"Vous auriez dû voir le visage de cette fillette s'illuminer. Elle répétait sans cesse qu'elle voulait un perroquet rose et je comptais vraiment pas dessus, mais cet Elfe m'en a trouvé un ! Et à temps pour son anniversaire ! Bon, si je pouvais lui clore le bec une bonne fois pour toutes..."
- un armateur de Goudberg

Personnalité et motivations : C'est en servant sur les navires du Clan Ulliogtha, que Sumieren s'était pris de passion pour tous les animaux exotiques rencontrés. Un conflit l'ayant opposé à son Seigneur de Clan, le précédent Exarche Valmathol Justeparole, à propos des bénéfices d'une expédition, il s'est décidé à quitter son clan et à se mettre à son compte. Pendant de nombreuses années, il a servi sur les navires de divers clans puis s'est décidé, il y a trente ans de cela, à ouvrir les Amis Inestimables.

Sumieren Imlordil n'est pas un fidèle particulièrement dévot de Karnos, mais il ne tue un animal que lorsque c'est absolument nécessaire - c'est un chasseur, pas un tueur ! Il refuse absolument toute commande de trophée ou de fragment animal, quelle qu'en soit la raison. Quand c'est possible, il prend le temps de jauger les clients potentiels et il lui est arrivé de refuser de donner satisfaction à de riches amateurs de crainte qu'ils maltraitent ou négligent l'animal commandé.

Relations : Sumieren est un des rares civilisés à réussir à traiter avec les tribus primitives de l'intérieur de la Lustria, dont il a gagné le respect. Il bénéficie aussi d'un important réseau de clients parmi les puissants de Marienburg et de nombreuses cités du Vieux Monde. C'est un ami personnel d'Hugo Delftgruber (voir Delftgruber et Fils p. 87), qui lui a en son temps sauvé la vie alors qu'un malheureux hasard avait amené l'Elfe à découvrir une opération de contrebande. Il entretient des relations suivies avec Karl den Euwe (voir p. 32), qui lui a prêté l'argent nécessaire à l'achat de son navire et à son entrée dans la Guilde Mercantile. Jaan van de Kuypers (voir p. 30) est un de ses clients réguliers.

Secret : Si Sumieren Imlordil a une patrie, ce ne peut être que Marienburg. Il ne fait aucune distinction entre la cité et Elfeville et adore l'ensemble sans restriction. Il s'est donc senti concerné quand, un jour, le Directeur Karl den Euwe lui a confié quels dangers menaçaient Marienburg - en appuyant sur la menace que représentait la montée en puissance de la Maison van de Kuypers et de ses alliées. Convaincu que den Euwe ne cherche qu'à préserver la Marienburg qu'il connaît, il a accepté de jouer les espions et d'utiliser ses entrées chez Jaan de Kuypers pour dénicher des renseignements sur ses activités illégales. Ces renseignements sont retransmis par des intermédiaires rencontrés à l'Auberge du Coq Rouge. Imlordil ne vivrait pas longtemps si cela venait à se savoir.



"Guilderveld n'est pas aussi huppé que Goudberg, mais c'est plus animé, et c'est là que j'irais si je voulais contacter des Elfes pour une grosse affaire sans avoir à m'inscrire à la Bourse ou à affronter le barrage des Mannikins à Elfsgemeente. Fréquentez les bons clubs dans une tenue adéquate et ils vous prendront pour un des affairistes du quartier – apparemment, on se ressemble tous à leurs yeux."

– un fidèle de Ranald le Donneur

"Fichue vermine! Non pas les rats, les artistes de la craie! Regardez-moi ça! Ils ont dessiné un Elfe embrassant le derrière d'un Nain sur mon perron et j'attends un représentant du Clan Lianllach incessamment – et ils n'ont aucun sens de l'humour! Bon sang! Il a même signé de mon nom!"

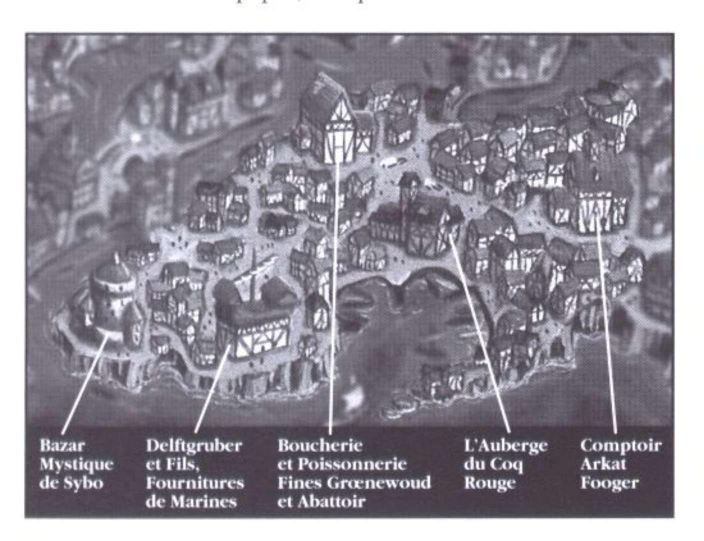
– un orfèvre de Guilderveld

Guilderveld

Guilderveld ("Champ de l'Argent") est un des quartiers les plus récents de la cité puisqu'il a été complètement reconstruit après la signature du Traité de Commerce et d'Amitié. Avant la venue des Elfes des Mers, il s'agissait d'un bas quartier appelé Noordhaven, un district portuaire misérable qui n'avait jamais réussi à rivaliser avec le Suiddock. Une mystérieuse épidémie avait frappé ses habitants l'année même de la venue des Elfes, un mal amené là, dit-on, par un navire de Moussillon. Le fléau, sans vraiment franchir les limites du quartier, l'avait largement décimé.

L'épidémie éteinte, la Guilde Mercantile avait fait une proposition au Baron von Hoogmans : cette zone était merveilleusement située par rapport à la nouvelle enclave elfe et le Baron pouvait se prévaloir de ses antiques privilèges pour se l'approprier – la Guilde pourrait alors lui racheter ces terrains et les mettre en valeur. Le Baron Matteus avait accepté et les résidents, confrontés à un important contingent de mercenaires tiléens, avaient dû se résigner à partir. La plupart étaient déjà bien pauvres et ils avaient trouvé refuge dans les taudis de la cité, ceux de Doodkanaal en particulier. Cet épisode a été enregistré par l'Histoire comme "La Longue Nage". La Guilde a payé une somme énorme pour acquérir ces terrains, mais elle s'est depuis largement remboursée de cet investissement et y a gagné des fortunes.

De nos jours, Guilderveld accueille nombre d'entreprises recrutant leur clientèle dans les classes aisées de Marienburg et d'ailleurs. Les vastes résidences des maîtres artisans jouxtent les ateliers richement équipés, la séparation des bâtiments démontrant la richesse de leur propriétaire. Beaucoup de négociants y ont aussi domicilié leurs bureaux. Les boutiques des joailliers et orfèvres avoisinent les ateliers des artistes à succès ou les comptoirs de courtage. Les rues et canaux animés du Guilderveld sont bien entretenus. Les résidents et leurs employés veillent à ce que tout soit propre et net – les artistes de trottoirs eux-mêmes sont interdits ici. Cela n'empêche pas bon nombre d'amuseurs des rues de fréquenter le quartier et de récolter de pleines coupes de piécettes auprès des passants. La richesse ambiante attire bien sûr escrocs et voleurs; le conseil local veille donc à ce que les Coiffes Noires ne manquent de rien – les patrouilles nocturnes sont fréquentes et conduites avec vigilance.



Bazar Mystique de Sybo

Sybo est le propriétaire affiché de l'Agence Haan de Magie à Façon qui crée des effets magiques mineurs à l'adresse d'une clientèle assez fortunée pour apprécier ce luxe. La boutique est plutôt spacieuse derrière ses volets généralement fermés et ses portes verrouillées, cadenassées de l'intérieur, et ensorcelées par un Renfort de Porte. Sybo ouvre très rarement son agence : la plupart des clients prennent rendez-vous par courrier. Le riche propriétaire des lieux (un agent de la famille de Rœlef) perçoit divers services magiques en guise de loyer et Sybo met en avant ce client prestigieux pour souligner la qualité de ses services.

Les clients – sur rendez-vous uniquement – sont censés attendre dans la salle de réception au rez-de-chaussée pendant que Sybo se concentre et prépare les articles qui leur sont destinés. Le jeune sorcier, un peu crispé, régale généralement ses visiteurs de la sérénade d'aboiements et de grognements de ses trois Limiers nordiques (trois énormes molosses agressifs aux babines baveuses). Sybo semble toujours inquiet et préfère garder ses trois chiens à proximité.

"Avant, c'était son frère Leo qui tenait la boutique – il a toujours été le plus doué des deux. Mais il est parti en expédition dans les Terres du Sud il y a quelques années et il en est revenu changé, étrange, on pourrait dire. Il ne voulait plus sortir de la maison ni recevoir les clients. Un jour, Sybo a écrit pour dire que Leo était reparti au loin, à Kislev à ce qu'on m'a dit. Il y a eu des gens qui se demandaient si Sybo n'avait pas fait disparaître son frère mais en fait on reçoit du courrier et il continue de régler ses cotisations. J'imagine qu'il avait besoin de changer d'air."

– un représentant de la Guilde des Sorciers





L'étage, que les visiteurs ne devraient pas voir, abrite la chambre de Sybo et son atelier. L'un comme l'autre sont fermés par des portes bardées de fer, verrouillées (et protégées par des sorts de Verrou Magique et Renfort de Porte). Les fenêtres de la maison ont des vitres en verre enchanté aussi résistant que le fer forgé, montées dans un cadre tout aussi solide (une réalisation qui fait la fierté de Sybo). Ces fenêtres à guillotine ne peuvent s'ouvrir qu'au contact de l'anneau sigillaire de Sybo. Ces enchantements leur confèrent une E 9 et D 7 et un choc leur arrache un puissant son de cloche pendant 2D6 rounds.

À la cave, une rune de sort est gravée dans le mur au pied des marches, une rune de Débilité exceptionnellement puissante. Les tests de **FM** pour échapper à ses effets de 1D6 heures se font à -20 et la victime éventuelle se signale au sorcier œuvrant dans l'obscurité par ses gémissements et ses marmonnements compulsifs.

La gamme Haan

Les Haan conçoivent de menus articles magiques pour leurs clients fortunés, articles que l'on retrouve en nombre dans leur résidence. Ces magiciens inventifs produisent essentiellement des versions enchantées des articles domestiques les plus banals : cafetières gardant la chaleur pendant des heures, plaques de porte parlante capables de reproduire une courte annonce, fourneaux sans carburant, chandelles qui s'allument d'une chiquenaude sur la mèche, etc.

Les prix dépendent de la taille, de l'utilité et de la complexité de l'objet, de la nature de l'enchantement, et de ce que le client semble prêt à payer. Ils commencent généralement à 30 Gu pour un pot de chambre autonettoyant ou à 70 Gu pour des bottes impeccables en toutes circonstances. Les créations magiques dernière mode peuvent, en revanche, atteindre des prix beaucoup plus importants, 2000 guilders et plus, par exemple, pour une tenue de soirée sophistiquée avec boucles d'oreilles luminescentes.

"Non, il est jamais ouvert, beau gosse. Les fenêtres restent toujours fermées et les rideaux tirés. Les dieux seuls savent ce qu'il peut faire là dedans."
- une femme de journée pressée

Sybo Haan, enchanteur-concepteur
Sorcier (niveau 2), ex-apprenti sorcier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	25	4	5	11	55	2	50	42	54	44	49	37



Alignement : Neutre (Véréna)

Compétences : Alphabétisation ; Baratin ; Chance ; Connaissance des Plantes ; Connaissance des Runes ; Connaissances des Parchemins ; Conscience de la Magie ; Évaluation ; Identification des Plantes ; Incantations - Magie Mineure, Magie de Bataille 1 & 2 ; Langage Secret - Classique ; Langue Hermétique - Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie.

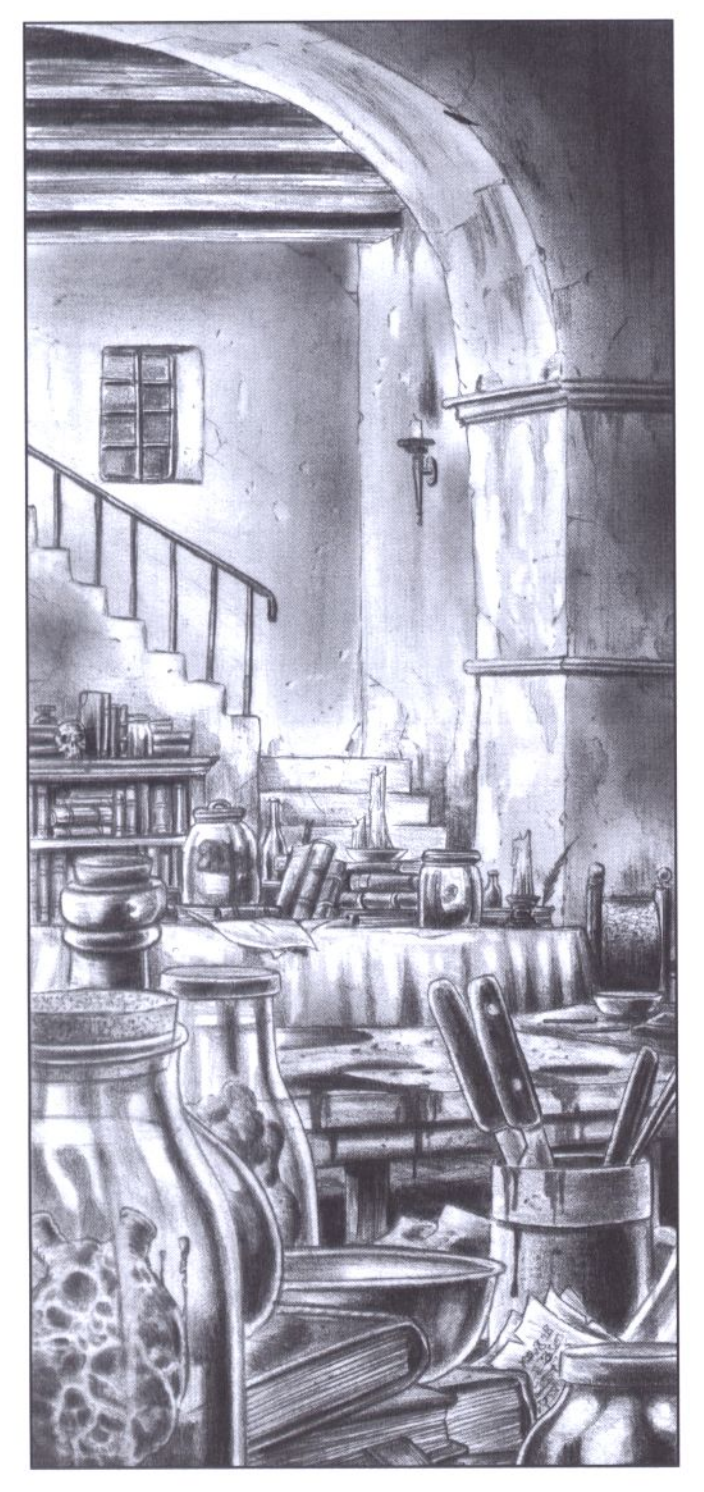
Sorts : Mineure - Alarme Magique, Ouverture, Renfort de Porte, Sons, Zone de Chaleur ; Bataille 1 - Animosité Magique, Aura de Résistance, Débilité, Guérison des Blessures Légères, Immunité contre les Poisons, Vol ; Bataille 2 - Aura de Protection, Brouillard Mystique, Démolition, Panique Magique.

Dotations : Culotte et pourpoint tiléens de qualité, dague magique (+20 P, +1 D de mieux qu'une dague normale), Amulette de Cuivre Trois-Fois-Béni, Sac de Middenheim, 50 Gu (dans le sac magique ; le double la nuit).

Citation : "Je pourrai vous recevoir en consultation, hum, mettons dans deux semaines quand j'aurai terminé la chaise percée parfumée des van der Merwe. Vous cherchez peut-être une gaine de maintien magique ? Je dis cela parce qu'on voit bien que vous êtes un homme d'action mais l'âge a ses inconvénients, hum ? Et puis cela permet de faire belle figure au buffet du Recteur. Tout ce que vous voulez - nous faisons de notre mieux pour satisfaire toutes les commandes, moyennant finance, bien sûr."

Apparence : Sybo est un jeune homme de 28 ans, de taille et poids moyens, qui porte ses cheveux blonds et bouclés coupés relativement court. Ses traits bien dessinés lui donnent belle apparence et il sait user de son charme. Ses yeux bleus ne semblent jamais en repos et balayent sans cesse les environs ; il évite de regarder ses interlocuteurs en face et cette attitude étrange lui





donne un air vaguement sournois. Sa tenue est en général relativement négligée, mais il se met sur son 31 pour sortir le soir : pourpoint et culottes estaliens bleus, crème et argent.

Personnalité et motivations : Sybo, par nature sociable et chaleureux, se montre sujet à l'anxiété et quasiment paranoïaque quand il s'agit de protéger sa maison – les problèmes de son frère commencent à lui coûter. Il offre souvent quelques pièces aux gardes pour que leur patrouille fasse un détour ou deux par sa rue et quand il s'absente, les chiens peuvent arpenter librement la maison.

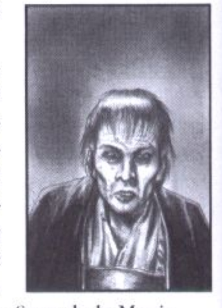
Relations : Sybo n'est en fait que le numéro deux de l'entreprise. Il acceptait jusqu'à présent cette position de subordonné en raison du salaire (les clients sont généralement riches) et parce qu'il avait pitié de son frère Leo. Mais les obsessions de ce dernier ne font qu'empirer et Sybo, dégoûté par ses équarrissages et ses viols de sépultures, apprécie de moins en moins sa vie à Marienburg. Il supporte de plus en plus mal la situation et songe en secret à abandonner son frère, à s'enfuir jusqu'en Cathay, peut-être.

Sybo se charge de toutes les relations avec l'extérieur, avec les clients mais aussi avec les artisans qui façonnent les articles à enchanter. C'est aussi lui qui achète aux Amis Inestimables de Sumieren Imlordil (voir p. 82) les singes de Lustria destinés aux recherches de Leo. Sumieren ne serait pas content d'apprendre ce qu'il advient de ces animaux. Sybo doit, de même, traiter avec Dmitri Hrodovsky (voir p. 116) l'achat de certains "médicaments" rares ; l'un comme l'autre, commerçants dans l'âme, adorent les séances de marchandage qui les réunissent. Dmitri est convaincu que Sybo est un drogué et ne soupçonne rien des recherches de Leo. Wilhem Rotkopf du Collège Henryk (voir p. 97) est un rival privilégié et Sybo ne perd jamais une occasion de le dénigrer. Dernièrement, influencé par ses relations de travail avec les favoris de la fortune, Sybo a développé certains goûts de luxe et fréquente assidûment les lieux d'amusement des riches, comme le lui permettent ses contacts et ses tenues opulentes. L'auberge du Coq Rouge (voir p. 91) est un de ses points de chute favoris.

Leo Haan, vivisecteur

Sorcier (Niveau 3), ex-Apprenti sorcier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	42	4	3	11	63	1	50	49	67	49	54	38



Alignement : Neutre (avec de mauvais penchants)

Compétences : Acuité Auditive ; Alphabétisation ; Chirurgie ; Connaissance des Démons ; Connaissance des Plantes ; Connaissance des Runes ; Connaissances des Parchemins ; Conscience de la Magie ; Évaluation ; Identification des Objets Magiques ; Identification des Plantes ; Incantations - Magie Mineure, Magie de Bataille 1, 2 & 3 ; Langage Secret - Classique ; Langue Hermétique - Magikane ; Méditation ; Préparation de Poison ; Sens de la Magie.

Sorts : Mineure - Alarme Magique, Don de Langues, Exorcisme, Luminescence, Malédiction, Ouverture, Para - Pluie, Sommeil, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Froid, Zone de Silence.

Bataille 1 - Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Détection de la Magie, Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent ; Bataille 2 - Brouillard Mystique, Démolition, Panique Magique, Ralliement Magique, Zone de Sanctuaire ; Bataille 3 - Dissipation de la Magie, Peur Magique, Pont Magique, Transfert d'Aura.

Dotations : Joyau d'Énergie (8 PM), Anneau de Protection (Elfes), Anneau de Force Morale (+10 à tous les tests de **FM/Cl**), Robe d'Ethéralité, parchemins de sorts (Duel Psychique, Vol de Pouvoir Magique), vêtements et manteau crasseux, tablier de chirurgien, nécessaires de dissection, équipement alchimique, coffret contenant 225 Gu, idole de la fertilité originaire des Terres du Sud.

Points de Folie : 4

Citation : "Si tu trouves du cadavre d'Halfeling frais, je suis preneur quel que soit le prix. Mais il faut qu'il soit vraiment *frais* ! Pas tout à fait mort serait l'idéal en fait."

Apparence : Leo est de taille et de poids moyens, mais ses cheveux blonds sont en train de disparaître par plaques. Il souffre beaucoup de la dégradation de son apparence et sa dépendance au *caru*, un stimulant importé de Lustria, n'arrange rien. Leo est insomniaque et anorexique ; sa peau rongée et galeuse part en lambeaux. Son désespoir est tel qu'il pourrait se laisser tenter par n'importe quel culte lui offrant de lever la



malédiction qui le frappe. De plus, il est évident que ses recherches flirtent dangereusement avec la nécromancie.

Personnalité et motivations : Leo réalise en fait l'essentiel des enchantements de l'entreprise Haan, mais il s'est tellement retiré du monde que ses voisins le croient parti à l'étranger. Il y a cinq ans de cela, alors qu'il avait trente ans, il a volé un artefact magique dans la hutte d'un chaman des Terres du Sud et s'est attiré ainsi une puissante et affreuse malédiction. Sous l'effet de celle-ci, il se putréfie lentement, sans pouvoir déterminer si la mort est au bout du chemin ou, pire encore, s'il survivra dans une enveloppe monstrueuse. Incapable d'exorciser la malédiction, Leo s'est lancé à corps perdu dans des recherches qui doivent lui permettre de découvrir un remède. Il consacre l'essentiel de son temps à des expériences sur des créatures résistantes à la magie et au Chaos (les Halfelings, plus particulièrement), sur des animaux exotiques vivants et leurs glandes encore frémissantes, et pire encore. Son travail pour l'entreprise se limite désormais aux enchantements qui ne sont pas à la portée de Sybo.

Leo travaille toujours seul à la cave, au milieu de ce qui ressemble à un mélange de laboratoire alchimique, de morgue et de salle de vivisection. Il n'abandonne généralement son travail de recherche que lorsque les effets de la drogue s'estompent et que l'épuisement le rattrape. Son atelier offre un spectacle dantesque : fragments de cadavres desséchés, bocaux d'organes et de glandes, animaux ou autres en cours de dissection, etc.

Relations : Leo ne voit que très peu de gens et ceux-là ne le rencontrent que de nuit, déguisé ou dissimulé sous un lourd manteau à capuche. Il traite régulièrement avec des voleurs de cadavres et garde le contact avec certains employés mineurs de la morgue du Collège des Barbiers et Médecins. Leo avait autrefois des amis à la Guilde des Sorciers et Alchimistes, mais cela fait des années qu'il n'est plus passé à la Guilde. Il a renoncé à son statut de membre plein pour celui de membre-correspondant, espérant ainsi faire croire qu'il a quitté Marienburg pour une adresse inconnue.

Delftgruber et Fils, Fournitures de Marines

À l'extrémité du canal Havre d'Or, près des vestiges de l'ancien complexe portuaire de Noordhaven dans la partie la plus ancienne de Guilderveld, une enseigne au-dessus d'une modeste porte et d'une fenêtre sale annonce 'Fournitures de Marine, H. Delftgruber et Fils'. La bâtisse ressemble à un entrepôt reconverti et c'est ce qu'elle est pour l'essentiel. Rien n'indique qu'elle sert de couverture à des opérations de contrebande et qu'elle abritait autrefois le quartier général de la bande la plus puissante au nord du Rijksweg.

La porte usée donne dans une petite boutique proprette avec une grande fenêtre en saillie sur le trafic du port. Hugo Delftgruber s'assied généralement près de cette fenêtre pour travailler et profiter au mieux de la lumière du jour. Derrière le comptoir, les étagères et râteliers sont chargés d'une foule de menus articles de marine, lanternes, hameçons, etc., et une porte ouvre sur l'entrepôt où s'entassent les articles plus encombrants, tonneaux, voiles et caisses de poissons salés. C'est de là que part l'escalier conduisant à l'étage, où se trouve l'appartement de la famille. Une trappe secrète sous les marches permet d'accéder à des salles souterraines de l'île de Guilderveld et à une citerne oubliée où la bande à Gijsbert entrepose ses embarcations.

> *"C'était quelqu'un dans le coin, le vieux Delftgruber. Avant que Casanova ne rafle tout. C'étaient de drôles de temps, il y a des années de cela, pendant la dernière guerre du crime. Le vieux Delftgruber avait été retrouvé cloué à une porte de poste de garde et pour ce qu'on en dit, c'est heureux qu'il ait déjà eu un fils - voyez c'que j'veux dire?"*
> – un "Gentilhomme"

Les Delftgruber dirigeaient autrefois une bande respectée, mais la guerre contre Adalbert Henschmann (p. 71) s'est très mal terminée pour eux. Gijsbert, alors âgé de dix ans, n'avait pas pris part aux événements, mais son père Hugo a été retrouvé, à demi-mort et mutilé, cloué à la porte d'un poste de garde. Sa femme n'a jamais été revue depuis. Hugo Delftgruber est maintenant un homme brisé qui se satisfait de vivre et de jouer les commerçants.

> *"Allez aux Fournitures Delftgruber de ma part et vous verrez que vous pourrez acheter autre chose que de la corde. Mais pas un mot à qui que ce soit - si Adalbert en entend parler, on est tous morts."*
> – un contrebandier indépendant

Gijsbert dirige une petite entreprise de contrebande avec la complicité de son père, mais il se montre suffisamment discret pour ne pas attirer l'attention d'Adalbert. Ce dernier est bien sûr au courant, mais il lui plaît de laisser les membres de la bande Delftgruber penser qu'ils échappent à son attention et à son contrôle. Il les manipule en fait tout autant que les autres criminels de Marienburg mais plus subtilement. Il compte bien, en effet, qu'en les laissant vivre dans la peur permanente de la découverte, son emprise sur eux ne sera que plus forte quand il se décidera à l'exercer.

Gijsbert Delftgruber, aspirant contrebandier

Ex-batelier, voleur et commerçant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	39	4*	3	10	45	1	48	32	43	40	33	46



Alignement : Neutre (Ranald)

Compétences : Alphabétisation ; Armes de Spécialisation – Épée d'Escrime, armes de parade ; Bagarre ; Camouflage Urbain ; Canoter ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Confection ; Corruption ; Coups Précis ; Déplacement Silencieux Urbain ; Évaluation ; Langage Secret – Voleurs ; Natation ; Numismatique ; Orientation ; Pêche ; Pictographie – Voleurs ; Potamologie ; Résistance Accrue* ;

Dotations : Vêtements voyants, rapière (I+20, D-1), dague (I+10, D-2, P-20), 25 Gu de bijoux divers.

Citation : "Supposons que je connaisse un négociant discret qui puisse trouver ce que vous cherchez, quelle serait votre meilleure offre ?"

Apparence : Gijsbert Delftgruber, la vingtaine, est un jeune homme grand, mince et séduisant. Il le sait et l'élégance de ses tenues le fait remarquer même parmi les riches résidents du Guilderveld où il est une sorte de figure locale. La boutique du père ne semble pas très prospère, mais le fils incarne en tous lieux le gentilhomme à la mode dans toute sa splendeur.

Personnalité et motivations : Gijsbert se prend pour un héros de cape et d'épée, un champion du petit peuple et un maître de ce crime sans victime qu'est la contrebande. La répartie moqueuse toujours prête, il veut incarner le Ranald des farces antiques. Son extérieur précieux le fait passer pour un idiot aux yeux de certains, mais quand une bonne occasion se présente, il fait généralement preuve d'un esprit vif et d'un œil acéré. Il ne manque pas non plus de courage, encore que certains le soupçonnent d'être simplement l'esclave de son image.

Relations : Gijsbert est un personnage haut en couleurs et presque tout le monde dans cette partie de Marienburg le connaît. Sa bande de contrebandiers se réunit au Coq Rouge (voir p. 91), à l'extrémité est de Guilderveld, et le propriétaire, Donat Tuersveld est un ami. Il connaît "Casanova" Henschmann (voir p. 71) et se méfie de lui et de ses séides, préférant la plupart du temps ne pas s'approcher de son territoire. Gijsbert considère Gerardus Hondschœn (voir p. 37) comme un mentor et un modèle, et son père avec une certaine pitié.



Hugo Delftgruber, commerçant apeuré
Ex-contrebandier, racketteur et voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	53	5	4	10	43	2	43	41	38	38	29	35



Alignement : Neutre (Ranald)

Compétences : Armes de Spécialisation - Armes de Poing, Bombes Incendiaires ; Bagarre ; Baratin ; Camouflage Urbain ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Esquive ; Évaluation ; Langage Secret - Voleurs ; Législations ; Pictographie - Voleurs ; Résistance à l'Alcool ;

Dotations : Boutique et livre de compte, rien de remarquable à part cela.

Citation : "C'est à mon fils que vous devriez demander cela. Je n'ai aucune idée de ce qui peut bien se passer dans le monde maintenant."

"Je ne me souviens pas. Je me contente de vendre des cordages, c'est tout ! Je ne suis personne, de nulle part ! Laissez-moi tranquille !"

Apparence : Hugo Delftgruber, le Vieux Delftgruber comme on l'appelle le plus souvent, n'a pas encore tout à fait 60 ans, mais c'est un vieil homme terne et rabougri. Ses traits sont profondément marqués et il se montre apparemment distrait, vaguement absent. Ses mains sont étrangement tordues, comme par une mauvaise arthrite. Il porte généralement des mitaines, mais un examen attentif du dos et de la paume de ses mains révèle les cicatrices laissées par les clous qui les ont transpercées il y a des années de cela.

Personnalité et motivations : En ce qui concerne les fournitures de marine, Hugo Delftgruber se montre aussi vif, perceptif et efficace que n'importe quel marchand de Guilderveld qui vend trois fois trop cher. Si l'on excepte certains accès de rêverie, il est un maître dans sa partie et nombre de capitaines s'en remettent exclusivement à ses services.

Si la conversation s'égare sur d'autres sujets, les excentricités du Vieux Delftgruber deviennent perceptibles. Il ne sait presque rien de ce qui se passe dans la cité et ne quitte quasiment jamais la boutique. Cette absence totale de fond de commérage et de curiosité n'est pas fréquente chez les Marienbourgeois. Certains de ses voisins en ont d'ailleurs conclu qu'il est complètement fou.

Il est aussi extrêmement craintif : si quelqu'un insiste pour obtenir un renseignement ou élève la voix, le Vieux Delftgruber doit effectuer un test de **Cl** pour échapper à un accès de démence (voir ***WJRF***, p. 84). Il ne tient pas à entendre les nouvelles du monde extérieur et demande le cas échéant à ses visiteurs de changer de sujet ; s'ils insistent pour le mettre au courant, il doit encore faire un test de **Cl**.

Le Vieux Delftgruber ne parle jamais de son passé, de l'époque où il était un des magnats du crime les plus redoutés au nord de la cité, ni de son sort aux mains du terrible Adalbert - il ne veut ou ne peut pas se souvenir de cette période de sa vie et si quelqu'un l'interroge à ce sujet, un test de **Cl** contre la démence est à l'ordre du jour.

Relations : Le Vieux Delftgruber a quelques clients réguliers, mais il ne connaît presque personne d'autre. Des amis du "bon vieux temps" passent parfois et ne restent pas longtemps car il s'excite facilement. Il fait son possible pour n'intervenir en rien dans les opérations de contrebande ou le moins possible. Il a déjà souffert aux mains d'Adalbert et il ne tient pas à recommencer. Pendant la guerre des bandes qui lui a coûté si cher, il a sauvé la vie de Sumieren Imlordil des Amis Inestimables (voir p. 82) et celui-ci ne l'a pas oublié. Il ne lui rend pas souvent visite, mais c'est un ami solide qui réagira instantanément et violemment s'il apprend que quelqu'un s'en est pris à Hugo.

Boucherie et Poissonnerie Fines Grœnewoud et Abattoir

À l'extrémité nord de Guilderveld, près du quartier-pont de Westbrug en face de Schattinwaard, se dressent deux bâtiments beaucoup trop élégants pour être appelés "boucherie" et "abattoir".

La plaque de cuivre près de l'entrée publique annonce 'Boucherie et Poissonnerie Fines B. Grœnewoud'. Les petites fenêtres à losanges laissent les passants entr'apercevoir des alignements d'appétissantes saucisses, de côtes premières et de poissons frais sur un lit de glace pilée, entre autres délices. À l'intérieur, un garçon vêtu de fourrures offre aux aristocratiques clients du lieu des infusions pour les aider à supporter le froid régnant, entretenu à grand renfort de blocs de glace importés de Norsca.

Les deux bâtiments sont réunis par un enclos de pierre. La boutique elle-même, un bâtiment d'un étage bâti pour moitié en bois, donne sur l'Allée des Trois Idiots. Bonifatius loge à l'étage. Le rez-de-chaussée est divisé en deux volumes. Dans la partie publique, les marchandises du jour sont exposées dans des caisses de glace pilée autour du comptoir de Grœnewoud et de quelques fauteuils destinés aux clients qui attendent leur commande. Derrière une lourde porte de chêne verrouillée, une chambre froide abrite les carcasses prêtes à être débitées. Seul Grœnewoud et ses employés d'abattoir ont le droit d'entrer ici.

Le portail de l'enclos donne aussi sur l'Allée des Trois Idiots et il est principalement utilisé par les marchands de bestiaux qui arrivent des quais Schrœdinger tout proches avec leurs livraisons de bœufs et de moutons. Grœnewoud leur impose un parcours passant par les ruelles les moins fréquentées du quartier pour ne pas déranger ses voisins. Les arrivages quotidiens de glace sont réceptionnés avant l'aube par le contremaître de l'abattoir. Un gros chien d'ours impérial, Griff, est lâché chaque nuit dans l'enclos pour décourager les amateurs d'échantillons gratuits.

> *"Les meilleurs morceaux de viande et de poisson de la cité s'achètent dans cette boutique que tu vois là, l'ami. Et le Vieux Boni est une bonne âme. Les gardes de service sont toujours accueillis chez lui avec du thé et une tourte à la viande. Comme ça, juste pour montrer qu'il apprécie le travail des 'hommes en noir'. Et ces tourtes, elles feraient pleurer un Halfeling de plaisir, sans blague. D'ailleurs, je crois que voilà l'heure de ma pause casse-croûte."*
> – une Coiffe Noire de Guilderveld

L'abattoir occupe le fond de l'enclos au bord du canal, un simple bâtiment utilitaire avec des murs suffisamment épais pour qu'aucun cri d'agonie ne dérange le voisinage. Le sang et d'autres déchets sont achetés par les Rats de Canaux qui les revendent dans les boutiques des quartiers pauvres de la ville, des endroits où fromage de tête et pied de porc vinaigrette sont considérés comme des mets de choix. À l'intérieur de l'abattoir, un volume unique accueille les stalles d'abattage et d'équarrissage, des établis encombrés de scies et de couteaux couverts de sang et de fragments d'os, des rigoles et des bouches de drainage pour l'évacuation des liquides, et parfois un cadavre humain suspendu à des chaînes qui attend d'être haché et épicé pour les saucisses du lendemain.

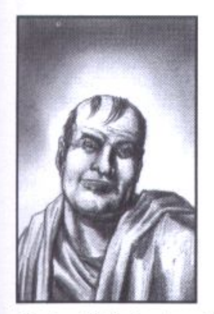
Car Bonifatius Grœnewoud est un fidèle de Khaine et il adore faire de ses voisins huppés des cannibales inconscients.



Bonifatius Grœnewoud, boucher cannibale

Assassin, ex-initié (Culte de Khaine), artisan (boucher), commerçant et apprenti artisan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	58	49	4	6*	10	63	3	57	52	52	57	52	51



Alignement : Mauvais (Khaine)

Compétences : Alphabétisation ; Armes de Spécialisation – Armes de Poing, Couteaux de Lancer ; Baratin ; Camouflage Urbain ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Parchemins ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Urbain ; Évaluation ; Filature ; Langage Secret – Classique, Guilde ; Natation ; Numismatique ; Parer la Viande [– (**Int + Dex**)/2] ; Pictographie – Artisan ; Résistance Accrue* ; Sens de la Magie ; Théologie – Khaine.

Dotations : Blouse et toque blanches, jeu de couteaux de boucher à la ceinture, (I+10, D-2, P-20), médaillon de Maître-Boucher, 5D6 Gu, garrot, robes et autel khainites (dans un réduit secret de l'abattoir).

Citation : "J'ai l'honneur d'être un des fournisseurs du Staadtholder. Voudriez-vous goûter le pâté qu'il proposera demain ?"

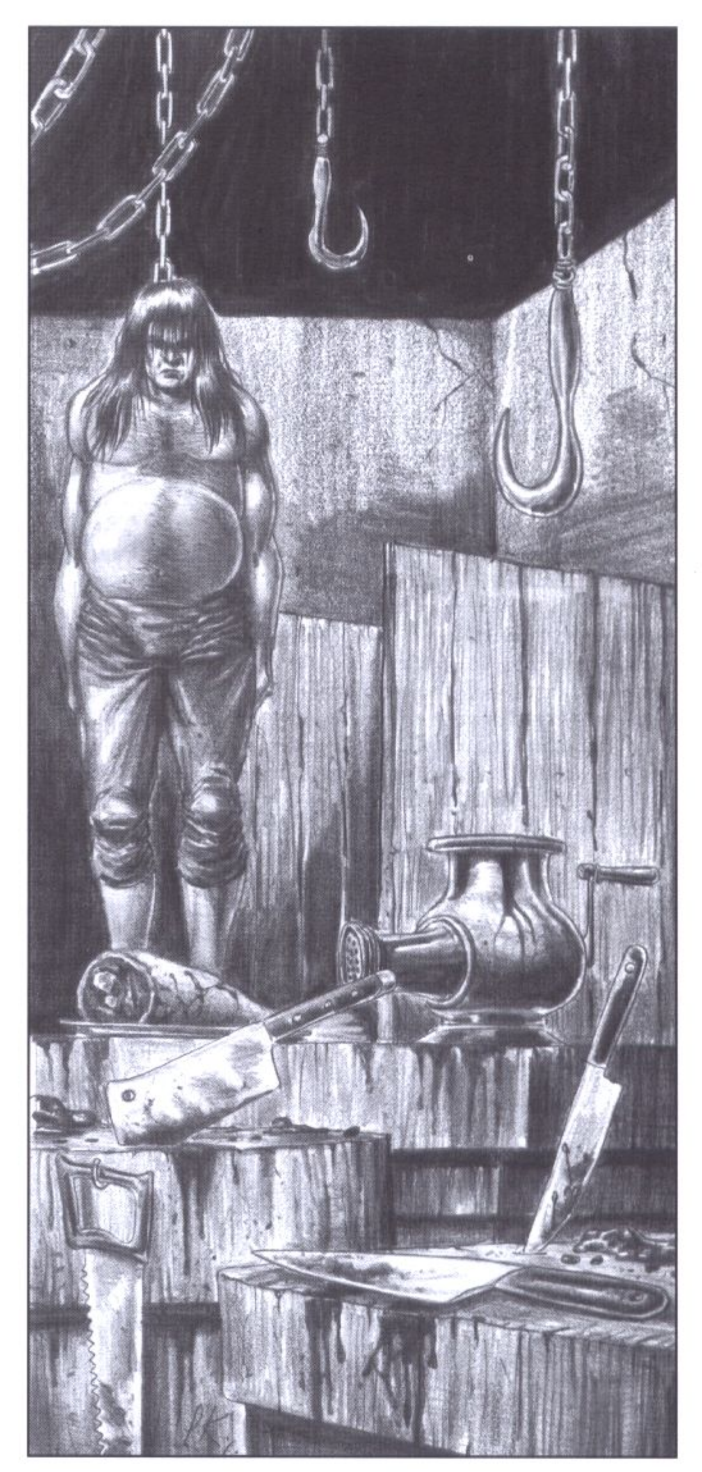
"Il y aura un festin rituel demain soir. Trouve une victime sacrificielle et amène-la ici – tu sais ce qu'il faut faire. Et pas d'apéritif !"

Apparence : "Boni" Grœnewoud est bâti comme une barrique et approche de la cinquantaine. Ses cheveux châtains commencent à être clairsemés. Avec ses yeux brillants sertis dans un visage rougeaud, il offre l'apparence d'un artisan amoureux de son métier et toujours prêt à bavarder avec les clients. Les doigts de ses grosses mains ressemblent assez à des saucisses, mais cela ne l'empêche pas de manipuler ses lames de boucher avec une adresse surprenante – ou le garrot pendant les cérémonies rituelles.

Personnalité et motivations : Ce citoyen modèle est en réalité un sectateur dément qui cherche à répandre la mauvaise parole de son maître meurtrier en créant un nid de goules à Marienburg. En faisant manger à ses clients (à leur insu) de la viande humaine (et, plus rarement, elfe, naine ou halfeling), Bonifatius espère réveiller chez eux des tendances latentes au goulisme. Il lui est arrivé de réussir et, ces dernières années, une demi-douzaine de goules fraîchement créées se sont installées dans les antiques souterrains de la cité, des goules qui considèrent Grœnewoud comme leur chef. Faire manger ce type de viande aux riches et puissants est aussi pour lui une source d'amusement.

Boni compte ainsi devenir un prêtre plein de Khaine. Bien décidé à servir au mieux le Dieu du Meurtre, il se montre aussi très prudent et se content d'une seule victime par mois, généralement prélevée dans la population mouvante des matelots ou des ghettos étrangers voisins.

Relations : Bonifatius Grœnewoud est un homme très bien vu qui entretient les meilleurs rapports avec la Garde locale et les épouses et la domesticité des meilleures familles de Marienburg. Se fournir chez Grœnewoud est devenu un élément de standing. Il est en affaire avec Venk Kataswaran (voir p. 66), le patron d'une fumerie du Suiddock qui lui vend parfois une victime prélevée parmi sa clientèle. Le Lascar connaît leur destin sacrificiel, mais il ignore tout du nid de goules. Grœnewoud sait que le Dr Vesalion (voir p. 94) traite avec des pilleurs de tombes et compte un jour le faire chanter à ce sujet, peut-être pour se gagner un complice ou un converti haut placé dans le culte de Shallya.



Comptoir Arkat Fooger

À l'extrémité est du Guilderveld, un bâtiment incarne fortune, puissance, tradition et sécurité : le comptoir de la Maison Fooger, salle des coffres de la cité, banque de la noblesse et cabinet d'assurance du monde. Encadré par d'autres maisons bancaires ou de négoce le long du canal Folie du Baron Frederik (plus communément appelé l'Allée des Usuriers), cette impressionnante construction s'élève sur trois étages de pierres et de briques coiffés. Ses toits pointus supportent une collection de cheminées qui proclame aux yeux de tous le luxueux confort intérieur.

Le comptoir est nettement en retrait du canal et sa façade borde une placette où des églises d'Hændryk et de Véréna se font face à sa droite et à sa gauche. Des centaines de personnes de



"Marienburg n'est pas un endroit comme les autres. Où est-ce qu'un Elfe peut se présenter à un Nain pour lui demander de l'argent et ne pas se faire raccompagner à la porte à coups de pied au derrière ? Ici, le Vieux Fooger lui accordera un prêt, mais le connaissant, le petit-fils de cet Elfe continuera de lui verser des intérêts."
– un employé de la Maison Fooger

toutes classes sociales passent chaque jour par cette place, courant d'une affaire à une autre. Des dizaines empruntent la grande double porte de "De Oud Foogershuis", une porte de chêne importé gardée nuit et jour par quatre Nains porte-hache vêtus de la livrée Fooger.

Au rez-de-chaussée, une grande salle unique accueille une activité frénétique : plus d'une vingtaine d'employés de bureau inscrivent sans un instant de repos les pertes et profits du jour en se basant sur les messages apportés par une nuée de coursiers. De luxueuses tapisseries couvrent les murs et une balustrade de teck sépare l'accueil de l'aire de travail. Un portillon perce cette balustrade et, tout près, un Nain du Clan Fooger fait le tri entre les clients bienvenus et ceux qui "seront mieux servis par de moindres institutions". Ceux dont la patte est jugée suffisamment blanche sont escortés par des pages jusqu'au premier étage où les courtiers de la Maison prennent en charge leurs problèmes financiers. Le deuxième étage se consacre au nouveau cabinet d'assurance Fooger, une entreprise révolutionnaire conçue par Arkat lui-même et qui s'est révélée extrêmement profitable jusqu'il y a peu. Le dernier étage abrite le domaine privé du Directeur Fooger et de ses aides. C'est là qu'il reçoit personnellement ses clients d'importance, y compris les représentants des familles nobles ou régnantes du Vieux Monde. Il dispose aussi à cet étage d'un logement qu'il occupe quand il lui faut veiller tard aux affaires de sa Maison ou du Directorat. Enfin, un passage secret relie le rez-de-chaussée à la salle des coffres souterraine qui renferme les réserves d'or de la Maison et divers articles précieux confiés par des clients (un service payant, bien entendu).

Les PJ pourraient avoir affaire à la Maison Fooger s'ils ont besoin d'un prêt important (pour des sommes moindres, mieux vaut qu'ils s'adressent à un prêteur sur gages comme Aux Trois Guilders, p. 117), d'une assurance ou d'un refuge inviolable pour quelque objet de valeur. Mais il passe tant d'argent, honnête ou non, dans la Maison Fooger, que de nombreuses intrigues peuvent les attirer ici.

Les emprunts supportent des intérêts de 15% par an (2% par mois pour les durées inférieures à l'année) et ne sont accordés que sur présentation d'une garantie matérielle quelconque. Les Fooger excellent dans l'art de faire condamner et rendre gorge aux plus mauvais payeurs, en nature quand ce n'est pas en espèces. Les assurances sur cargaison coûtent 5% de la valeur déclarée, une valeur déterminée par les experts de la Maison. Ceux qui souhaitent abriter un article dans la salle des coffres doivent régler un loyer hebdomadaire équivalent à 1% de sa valeur – avec un minimum de 1 Gu. Il est possible de négocier des conditions à long terme plus favorables.

La banque entretient une équipe d'huissiers qui se chargent de saisir les biens des emprunteurs déficients, bijoux, peintures et cargaisons mais aussi chevaux, maisons, boutiques et navires. Les articles les moins encombrants sont mis à l'abri dans un vaste entrepôt sur les docks du vieux Noordhaven et dispersés chaque premier Guilstag du mois lors d'une vente aux enchères qui attire toute la cité.

Arkat Fooger, Directeur et Maitre Banquier

Marchand, ex-avoué, commerçant, érudit et estudiant

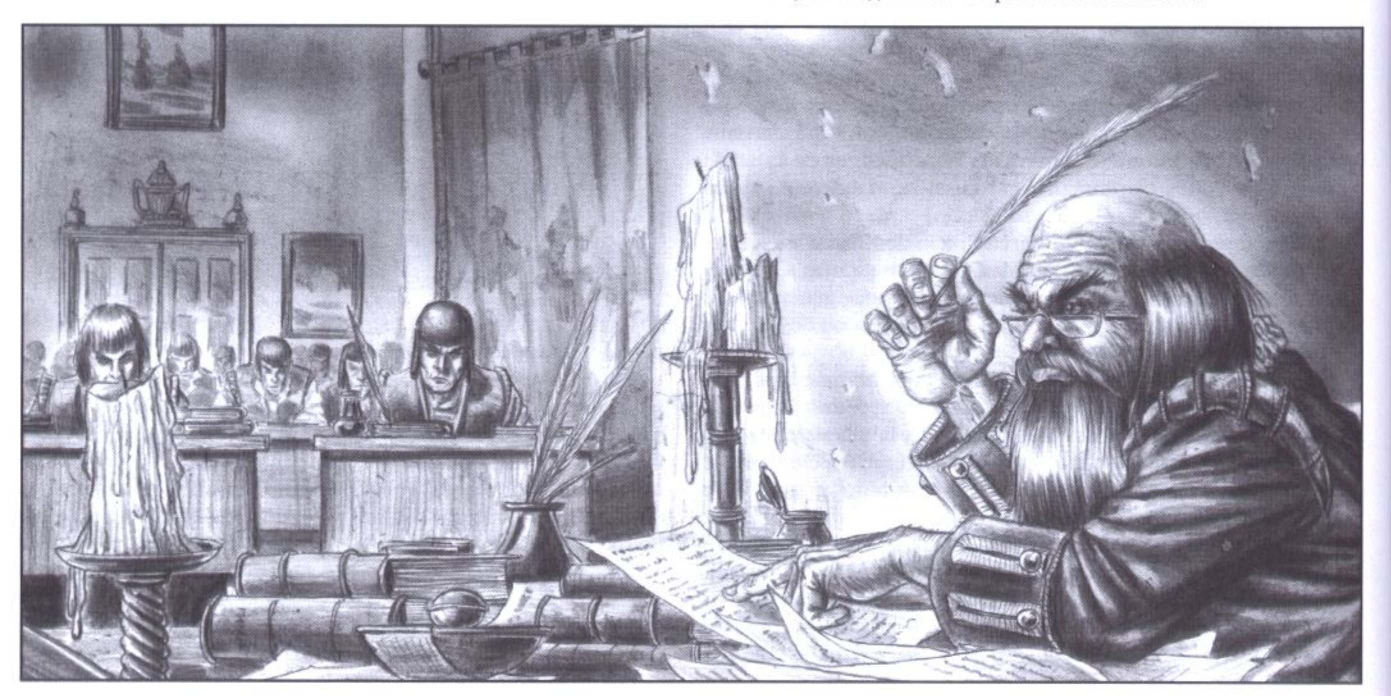
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	49	25	3	7*	9	34	1	25	81	80	73	85	40



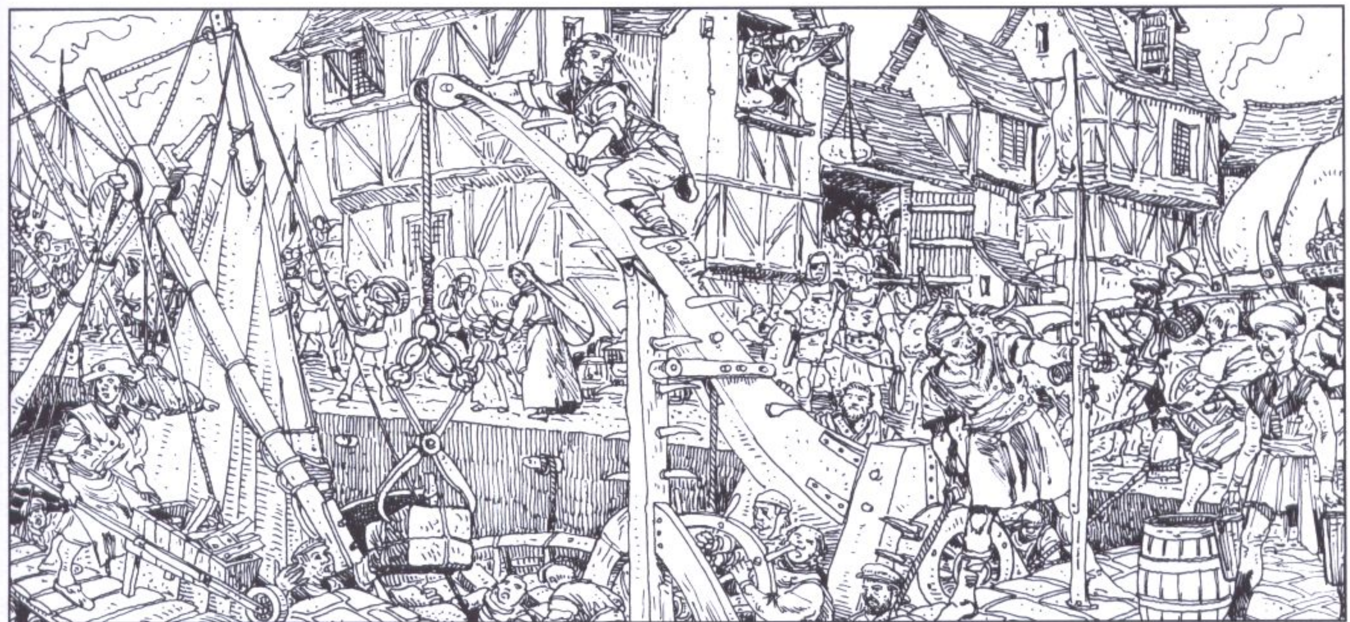
Alignement : Neutre (Hændryk, Dieux Ancestraux)

Compétences : Alphabétisation – Khazalid, Occidental ; Astronomie ; Baratin ; Calcul Mental ; Cartographie ; Chance ; Commerce ; Connaissance des Runes ; Cryptographie ; Éloquence ; Étiquette ; Évaluation ; Exploitation Minière ; Histoire ; Langage Secret – Classique, Guilde ; Langue Étrangère – Arabe, Occidental ; Langue Hermétique – Magikane ; Législations ; Linguistique ; Métallurgie ; Numismatique ; Pictographie – Avoués ; Résistance à l'Alcool ; Résistance Accrue* ; Sens de la Magie.

Dotations : Tenue somptueuse d'un Nain de haut rang, serre-tête en or de son clan (valeur : 200 Gu), pectoral directorial en or et rubis (500 Gu), et tout ce qu'il veut. Il est riche.







Citation : "Mais certainement, Comte von Kohl, la discrétion est une des spécialités de la Maison Fooger. Vous pouvez annoncer à votre royale maîtresse qu'une lettre de crédit de 10000 couronnes lui parviendra dans le mois sans que personne n'en sache rien. La couronne de Margaritha ne risque pas plus ici que dans la bourse d'Hændryk. Une signature et tout sera en règle. Et j'espère que la nouvelle garde-robe donnera toute satisfaction."

"Quand nous avons proclamé notre indépendance, nous avons fondé une cité coopérative pour le bénéfice de tous. Mais maintenant, certains des Directeurs considèrent Marienburg et son peuple comme leur propriété personnelle. Cette route conduit à la ruine."

Apparence : Un Nain âgé de plus de 150 ans qui n'a rien perdu de son charisme. Son visage, ridé par les soucis et la sagesse, supporte une barbe immaculée qui tombe jusqu'à ses genoux et dissimule sa panse. Son apparence empreinte de dignité commande l'attention et le respect.

Personnalité et motivations : Arkat Fooger a été élevé depuis l'enfance en futur chef de clan et magnat de la finance. Son père, Rœnekaat, n'a reculé devant aucune dépense pour parfaire son éducation et cet investissement s'est révélé excellent. Le "Vieux Fooger", comme on l'appelle avec respect, a fait la fortune de son clan, une fortune si importante qu'elle lui vaut depuis 2428 C.I. un siège au Directorat. Arkat est un Nain d'affaires avisé, prudent et strict. Il ne fait jamais de cadeaux à ses concurrents, mais ne trompe jamais ses clients. Depuis plus d'un siècle, sa parole de Nain vaut tous les contrats. Sa dévotion au clan et à la cité est absolue et les fortunes de Marienburg et de la Maison Fooger semblent irrévocablement liées.

"Vous croyez que votre Empereur est riche, monsieur d'Altdorf? Regardez un peu par là. Vous voyez ce bâtiment avec les porte-hache à l'entrée? C'est la banque Fooger, Fooger comme Directeur Fooger, un des Dix! Chaque jour, il passe ici assez d'argent pour acheter cinq ou six fois tout ce que possède votre précieux Empereur."
– un collecteur d'impôt wastelandais

Dernièrement, cependant, ses soucis ont été terriblement accrus par de récents revers de fortune. Plusieurs cargaisons coûteuses, assurées par sa Maison, ont disparu en mer et les réserves Fooger en ont sérieusement souffert. Il commence à soupçonner que la malchance n'y est pour rien et qu'un ou plusieurs de ses collègues du Directorat complotent sa ruine.

Secret : La pression récente n'a pas épargné sa sérénité proverbiale. Pour soulager ses insomnies et la tension nerveuse, il s'est laissé tenter par le Lotus Noir. Il est maintenant dépendant de la drogue et il ne se passe pas une journée sans qu'il ne fume une pipe, ou deux… ou trois. Dans un premier temps, son majordome Jan en qui il avait toute confiance se chargeait de l'approvisionner en drogue, mais quand ses besoins ont cru, ce dernier a refusé de continuer (et a été renvoyé). Fooger erre maintenant dans les "salons de rêves" de Marienburg sous l'habit d'un Nain du commun, dévoré par une telle honte qu'il refuse de se confier même à ses proches. Il passe souvent des nuits entières sur quelque paillasse répugnante dans un état de stupeur bienheureuse. Jusqu'ici, il n'a jamais été reconnu, mais ses collaborateurs les plus proches redoutent le jour inévitable du scandale et aimeraient savoir quoi faire.

Relations : Ses relations avec les autres Directeurs sont décrites en p. 29-33. Arkat est un grand ami d'Albertus Cobbius de l'orphelinat du Suiddock (voir p. 61), qu'il a rencontré dans la rue à l'occasion d'une des quêtes impudentes qui ont fait la réputation de Frère Bert. Arkat est un mécène et sa résidence accueille nombre des œuvres des élèves de Hieronymous Deecksburg (voir p. 112), malgré le stupéfiant refus du maître de peindre son portrait.

Jan, son ancien majordome est une connaissance moins amicale. L'homme n'a pas du tout apprécié son renvoi et il sait beaucoup de choses sur les affaires de la banque Fooger et sa vulnérabilité actuelle. Il compte extorquer de l'argent à Fooger en échange de son silence et s'il n'obtient pas satisfaction, il vendra ses informations dans les comptoirs de ses nombreux rivaux ou auprès d'un des Directeurs.

"Fooger? J'en suis déjà propriétaire. Il ne s'en est pas encore aperçu; c'est tout."
– Directeur Jaan van de Kuypers

L'auberge du Coq Rouge

Au centre de la berge intérieure du Havre d'Or près du Canal Eau d'Oignon, le voyageur assoiffé peut voir l'enseigne de l'auberge du Coq Rouge, tenue par Donat Tuersveld. Depuis plus de trente ans, cet établissement est réputé pour sa bonne chère, sa bonne bière et son ambiance respectable. Dans le même temps, il a toujours offert aux contrebandiers du nord de la cité une cache sûre pour leurs marchandises illicites.



L'auberge est une vaste construction de plain-pied, bâtie en pierre et bois il y a deux siècles environ. En haut d'un perron de quelques marches, la porte s'ouvre sur la salle principale entamée par un impressionnant comptoir en fer à cheval suffisamment fréquenté en soirée pour faire travailler trois barmans. Ce bar s'appuie contre le mur séparant la salle principale des cuisines. À l'arrière des cuisines, les portes donnent sur le canal - c'est l'entrée des fournisseurs et par là que sont vidées les poubelles.

"Alors là, voilà un endroit pour traiter les vraies affaires, mon garçon ! Donat est un des nôtres, vois-tu, cul et chemise avec 'Casanova'. Si tu restes raisonnablement discret, il sera toujours prêt à te fournir une cache pour y planquer des marchandises brûlantes - ou même ta carcasse si les contrôleurs sont après toi !"
- un contrebandier d'expérience

Les tables et les box de l'auberge sont très souvent fréquentés par les marchands du quartier. Le Coq Rouge ne propose pas de salons privés, mais le personnel veille à ce que les clients qui le souhaitent ne soient pas dérangés. À la différence de nombre de ses collègues, Donat Tuersveld ne vit pas au-dessus de son affaire. Il loue un appartement dans une pension du voisinage.

Le Coq Rouge commence sa seconde vie peu après la fermeture des portes à minuit. Une grille aux gonds camouflés ferme l'entrée de ce qui était autrefois, il y a des siècles, un petit canal affluent de l'Eau d'Oignon. Les constructions se sont empilées, le niveau de l'île s'est élevé, le canal a été recouvert puis oublié. Tuersveld, un ancien pirate, a racheté l'auberge quand il a découvert que l'ancien canal desservait une cave sous celle-ci.

Depuis ce changement de propriétaire, nombre de contrebandiers ont caché leurs cargaisons au Coq Rouge moyennant un droit d'entreposage versé à Donat qui fixe ses prix en fonction de la taille et de danger du lot, et de ce qu'il sait du propriétaire. Les personnes qui doivent entrer ou sortir de Marienburg en toute discrétion utilisent aussi les services de l'auberge et la porte secrète dans le garde-manger des cuisines. Une surveillance attentive du Coq Rouge peut permettre de repérer des clients qui entrent sans jamais ressortir ou qui sortent sans apparemment être jamais entrés.

"Un bon endroit pour inviter un client. La nourriture est merveilleuse - essayez sans faute l'aspic de hareng - et même la racaille sait se tenir. On dit que Tuersveld aurait été pirate dans sa jeunesse et qu'il ne serait pas tout à fait rangé. Personnellement, je n'y crois pas. Pas assez vulgaire."
- un avoué de Guilderveld

En revanche, si vous n'êtes intéressé que par un repas, les prix sont 10% supérieurs à la moyenne.

Donat Tuersveld, Aubergiste

Racketteur, ex-commerçant, contrebandier et matelot

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2*	51	52	5	5*	8	41	2	28	39	46	44	35	45

Note : le score en M tient compte de la blessure à la jambe de Donat



Alignement : Neutre (Ranald)

Compétences : Acuité Visuelle ; Armes de Spécialisation - Armes de Poings, Bombes Incendiaires ; Bagarre ; Canotage ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Coups Puissants ; Danse ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Escalade ; Esquive ; Évaluation ; Langage Secret - Voleurs ; Langue Étrangère - Tar-Eltharin ; Législations ;



Manœuvres Nautiques ; Natation ; Numismatique ; Résistance Accrue* ; Sixième Sens ; Vision Nocturne.

Dotations : Vêtements pratiques et cossus dignes d'un commerçant respectable, dague (I+10, D-2, P-20), clés du garde-manger et de la grille en travers du canal, bourse de 2D20 Gu, Anneau de Force Morale (+10 au **Cl** et **FM**, voir le ***Nouvel Apocryphe*** p. 46), Sac de Middenheim (voir le ***Nouvel Apocryphe*** p. 43), anneau d'or dans l'oreille gauche d'une valeur de 10 Gu.

Citation : "Bienvenue ! Je ne pense pas vous avoir déjà vus, qu'est-ce qui vous ferait plaisir ? Hein ? Désolé, vous vous êtes trompés d'adresse - pour ce genre de choses, essayez plutôt le Suiddock. Que diriez-vous d'une bonne bière à la place ?"

"Parle un peu moins fort, au nom de Ranald - tu es aussi voyant qu'un Halfeling dans un bordel ! Tu veux quitter Marienburg ? Ça peut s'arranger. Ça te coûtera 200 guilders, non négociables. Maintenant, tu fais ce que je te dis. Tu reviens Guilstag prochain - quoi, ce soir ? Ça te coûtera le double. Va t'asseoir là-bas, près de la cheminée. Tu ne dis rien, tu ne fais rien si ce n'est profiter d'un bon repas jusqu'à la fermeture. On t'évacuera à ce moment-là. Et arrête de trembler, bon sang !"

Apparence : Un costaud en fin de cinquantaine, dont le muscle commence tout juste à tourner en graisse. Ses yeux bleuet étincellent dans un visage amical encadré par une barbe blonde taillée court. Il a une calvitie et le nez cassé, et sa peau est tannée et brûlée par des années de mer.

Personnalité et motivations : Donat Tuersveld a autrefois été pirate sous les ordres du capitaine sartosain Stefan Jaanszoon "le Hurleur". Une blessure l'a dégoûté des combats et il s'est retiré dans sa cité natale où il a acquis le Coq Rouge dès qu'il a découvert son canal secret. Il gère depuis les deux pans de son activité et il s'est avéré remarquablement doué pour jouer les hôtes accueillants.

Tuersveld n'a pas d'autres ambitions qu'une gestion tranquille de ses affaires et une mort paisible dans son lit. C'est un membre de haut rang de la "Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler" et il s'efforce de jouer les médiateurs entre les différentes bandes. Il est plus conscient que d'autres des dangers d'une nouvelle guerre intestine.

Relations : Donat Tuersveld connaît beaucoup de monde aussi bien parmi les commerçants légitimes de Marienburg que dans la pègre. Adalbert Henschmann (voir p. 71) respecte son jugement et il lui arrive d'apaiser certaines des réactions les plus violentes de "Casanova".

Il méprise le "Lascar" (voir p. 66) et le soupçonne de tremper dans la traite des corps. Il se fournit régulièrement en viande chez Boni Grœnewoud (voir p. 89) et ignore tout de ses activités clandestines. Il vend à l'occasion quelques tuyaux à Trancas, le patron du "Brelan" (voir p. 77) quand cela sert les intérêts de la Ligue. Les autorités de Miragliano ont mis sa tête à prix pour 300 ducats d'or sous son ancien nom de guerre de Karl le Loup.

Secret : Même s'il a renoncé à sa vie de pirate il y a des années de cela, Donat Tuersveld est encore homme à prendre des risques quand le jeu en vaut la chandelle. Il est maintenant convaincu qu'Adalbert Henschmann ne saura pas prévenir une autre guerre des bandes et il a commencé à tisser un réseau d'alliances qui doit lui permettre d'éliminer "Casanova" et de le remplacer par un brillant homme d'affaires, lui-même.

En fédérant peu à peu nombre de petites bandes et d'agents indépendants de Marienburg sous sa bannière, il espère créer une force capable d'annihiler Henschmann sans trop de massacre. Il a converti le jeune Delftgruber à sa cause et scellé des alliances avec Guan Lo Fat (voir p. 36) et certaines des bandes tiléennes. Il n'est cependant pas prêt à agir et il lui faudra des mois ou des années pour l'être, à moins qu'une nouvelle guerre du crime ne vienne lui forcer la main.



Anders Vesalion : Médecin, professeur d'Université et profanateur de sépultures

Médecin, ex-apothicaire, érudit et estudiant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	35	5	4	9	64	1	58	50	69	50	62	41



Alignement : Neutre (Shallya)

Compétences : Alphabétisation ; Astronomie ; Calcul Mental ; Cartographie ; Chimie ; Chirurgie ; Connaissance des Runes ; Cryptographie ; Fabrication de Drogues ; Héraldique ; Histoire ; Identification des Plantes ; Immunité contre les Poisons - Chimiques ; Langage Secret - Classique, Guilde ; Langue Étrangère - Arabe, Cathay ; Langue Hermétique - Magikane ; Linguistique ; Pathologie ; Préparation de Poisons ; Sixième Sens ; Traumatologie.

Dotations : Sacoche noire contenant des médicaments et instrument chirurgicaux, vêtements sombres, cape et masque pour ses expéditions de vol de cadavres, dague (I+10, D-2, P-20), médaillon professoral du Collège Baron Henryk, 2D10 guilders.

Citation : "Ces idiots de la Guilde des Médecins s'appuient sur leurs traités comme s'ils transcrivaient les paroles des dieux ! Ils refusent tout ce qui pourrait remettre en question leurs certitudes confortables et les cultes les soutiennent en interdisant les recherches sous prétexte de nécromancie !"



Anders Vesalion est une des bonnes âmes authentiques de Marienburg, un personnage réellement concerné par les souffrances des pauvres et des malades. Malheureusement, l'hostilité des autorités envers tout ce qui peut remettre en question les dogmes établis l'a conduit à des mesures désespérées qui pourraient un jour lui coûter sa réputation et peut-être la vie.

Le Dr Vesalion est né dans une famille d'imprimeurs de la classe moyenne et il a montré très tôt des talents pour l'étude. Ayant gagné une bourse auprès du Collège Baron Henryk, sa vie semblait toute tracée dans les cercles universitaires. Au Collège Henryk, la pitié inspirée par les malades qui visitaient le Temple de Shallya voisin l'a cependant amené à choisir la médecine. Naïvement, il voulait améliorer la science médicale et, de fait, le sort de tous. Ayant obtenu son doctorat remarquablement jeune, il installa son cabinet à Guilderveld. Ses succès et ses compétences ont fini par lui valoir une chaire en médecine et anatomie à l'Université.

Il n'avait, hélas, pas conscience que ses idées, qui relevaient pour lui du simple bon sens, allaient soulever l'opposition violente des milieux médicaux et religieux. Quand il a suggéré qu'un environnement propre accélérait la guérison des malades, ses collègues se sont moqués de lui. Quand il a soutenu que les traitements arabes à base de cataplasme, de nourriture saine et de repos étaient plus efficaces que les sangsues et les cautérisations au feu, ils ont tapoté leurs classiques et l'ont traité d'idiot. Quand, enfin, il a proposé de vérifier par des recherches si le sang ne circulait pas dans les veines plutôt qu'au gré des marées, le culte de Mórr l'a menacé d'une "enquête".

Tous ne lui étaient pas opposés. Ses idées et ses résultats ont attiré l'attention de la Grande Prêtresse de Shallya qui l'a fait nommer à la Commission de Santé Publique. À ce poste, il dépense les quelques fonds dont il dispose pour apprendre aux pauvres les précautions de base, faire bouillir l'eau des canaux avant de la boire par exemple. Il dépose régulièrement des plaintes auprès du Directorat à l'encontre de la pratique des Elfes consistant à repousser par magie leurs ordures dans les canaux de Marienburg, mais celles-ci sont tout aussi régulièrement enterrées. Il n'est soutenu que par le Temple de Shallya et si la Sœur van de Maarel venait à découvrir ses recherches clandestines, elle le condamnerait au bûcher sans hésiter.

Poussé par l'orgueil, le Dr Vesalion cherche sans répit les connaissances qui lui permettront de réécrire les traités de médecine du Vieux Monde. À cette fin, il a pris contact avec des trafiquants de cadavres auprès desquels il se fournit régulièrement en sujets d'expérience. La profanation des sépultures le répugne, mais il se justifie à ses propres yeux en invoquant le bien public. Il a parfois l'imprudence d'accompagner ses fournisseurs, poussé par l'étrange idée que leur crime en est ainsi amoindri. Il comprend bien que ces trafiquants de cadavres en savent assez pour le mettre en danger, mais il refuse d'envisager qu'ils pourraient le faire chanter.

Les PJ pourraient croiser Anders Vesalion dans les rues de Guilderveld ou du voisinage où il soigne ceux qui en ont besoin et ne se fait payer que ce qu'ils peuvent donner. Il reçoit quelques patients fortunés dans son cabinet de Guilderveld, mais uniquement pour financer ses autres activités. On peut aussi le rencontrer à l'Université où il est connu de tous les enseignants et estudiants. Il lui arrive de passer à St Olovald (voir p. 67) mais son caractère et celui de Sœur Hilli ne s'accordent vraiment pas.



"Qui s'attendrait à ce qu'un lieu regroupant des temples et un collège soit des plus excitants, hein? Mais entre les fêtes d'étudiants, les agitateurs toujours prêts à lancer le chahut et les mendiants qui s'accrochent à vos basques, on pourrait prendre Tempelwijk pour une fosse à snotball, ou quelque chose de ce genre. Je me sentirais plus en sécurité sur la Mer des Griffes."

– Templier Embarqué de Manaan

"C'est un des plus vieux quartiers de la ville. Mais ça n'a rien à voir avec le Suiddock – le Stadsraad et le Directorat s'intéressent à l'apparence de Tempelwijk. Les bienfaiteurs se bousculent pour payer afin que des prières soient dites en leur nom, ou qu'un oratoire ou une salle d'étude soit baptisé en leur honneur. J'imagine qu'ils veulent rappeler aux dieux le volume de bénéfices qu'ils engrangent."

– initié de Myrmidia

Tempelwijk

Tempelwijk est le centre intellectuel et spirituel de Marienburg. Alors que le Suiddock gagne de l'argent et que le Directorat le dépense, les citoyens de Tempelwijk veillent sur l'esprit et l'âme de la cité. À l'intérieur des temples, les prêtres et les laïques pratiquent respectueusement leurs dévotions, pour entretenir les bénédictions des dieux - un article du grand contrat, selon les Marienbourgeois. Dans les amphithéâtres de l'université, les savants docteurs d'une douzaine de domaines et leurs étudiants travaillent à maintenir la position de Marienburg dans le monde intellectuel - les Marienbourgeois sont quasiment les seuls habitants du Vieux Monde à penser qu'une solide éducation mène à la force économique. Et sur les esplanades, dans les auberges, les salons de thé, les cafés et les tavernes qui parsèment le quartier, prêtres et érudits se côtoient avec une amabilité rarement rencontrée ailleurs.

Tempelwijk est un site majestueux, dominé par trois grandes structures : la Cathédrale de Manaan, avec sa grande flèche dorée, l'ostentatoire temple de Hændryk, et l'ancien palais qui abrite le Collège de Navigation et Magie Maritime du Baron Henryk, l'université universellement réputée de Marienburg. En plus des autres temples de taille plus modeste, Tempelwijk abrite aussi brasseries, auberges, librairies, magasins d'antiquité, imprimeries et scriptoria (deux catégories d'entreprises notoirement hostiles), pensions pour les étudiants, les enseignants et les prêtres - en bref, tous les établissements nécessaires à une clientèle éduquée. Le quartier accueille aussi le grand port de Manaanshaven, où sont basés les vaisseaux de guerre et templiers au service du Grand Prêtre de Manaan.

Cathédrale de Manaan | **Collège du Baron Henryk** | **Temple de Myrmidia di Mari** | **Temple de Hændryk** | **Cathédrale de Shallya** | **Cathédrale de Véréna & Grande Bibliothèque**

Tempelwijk connaît une activité permanente, même tard dans la nuit quand des groupes d'étudiants ivres régalent le voisinage des dernières chansons paillardes. Le jour, le trafic engorge les rues et les canaux. Les prêtres se pressent de remplir les missions confiées par leurs supérieurs, les professeurs se dépêchent d'aller donner leur prochain cours, suivis d'une troupe d'étudiants empressés, et des escadrons de combattants embarqués vont prendre leur tour de garde dans les divers temples. Les centaines d'employés qui assurent la bonne marche du quartier et les visiteurs qui y ont affaire grossissent encore la foule. Sans mentionner les mendiants - les très nombreux mendiants qui peuplent les alentours recherchés du Grand Hôpital.

La nuit souligne le côté plus sinistre de Tempelwijk. Brigands et cambrioleurs de la "Guilde Dont J'nai Jamais Entendu Parler" trouvent ici des occasions profitables en abondance, tandis que les étudiants se réunissent dans leurs diverses confréries pour évacuer une dure journée de labeur par une dure soirée de beuverie. Les Coiffes Noires et Censeurs Universitaires doivent presque chaque nuit interrompre une bagarre entre marins et étudiants éméchés. Les Assises de Quartier de Tempelwijk sont réputées pour leur volume d'amendes record.

La nuit fait aussi sortir les Répurgateurs. La quête du savoir conduit souvent les faibles ou les corrompus sur le chemin de l'hérésie, et les Répurgateurs de la Cour du Temple sont constamment à l'affût des marques du Chaos. Il est arrivé plus d'une fois qu'une personne disparaisse en pleine nuit, avec pour toute épitaphe une brève annotation sur le registre de la Chambre Étoilée : "Affaire classée".

Il existe toutes sortes de raisons pour que les PJ se rendent à Tempelwijk. Ils peuvent évidemment vouloir apprendre une compétence intellectuelle et ils y trouveront les meilleurs tuteurs (et les plus chers). Tempelwijk est aussi le lieu idéal pour ceux qui cherchent à faire identifier un objet magique obscur ou traduire un document ancien. Et peut-être seront-ils en manque de réconfort spirituel.



Du travail y est aussi proposé : les érudits de Tempelwijk embauchent souvent des aventuriers comme explorateurs ou gardes du corps. Ils peuvent enfin s'intéresser aux sombres secrets enfouis sous le Collège Henryk ou dans les cryptes de temples – les Répurgateurs ne sont pas seuls sur la piste des savoirs interdits.

Cathédrale de Manaan

Le "Joyau de la Couronne" de Marienburg, la splendide Cathédrale de Manaan, est sans contexte le centre du culte du Dieu de la Mer du Vieux Monde – même la Grande Chapelle de Miragliano reconnaît sa suprématie. Datant de plus de deux mille ans, sa première pierre aurait été posée par Marius en personne : un acte pieux après sa victoire sur les Fimirs. Elle se dresse à l'extrémité sud de Heiligeiland ("l'Île Sacrée"), là où le Doodkanaal se jette dans le canal principal et ensuite dans la baie. Le bâtiment actuel a été construit en granit après que des mercenaires eurent réduit en cendres le temple originel, lors de l'évacuation bretonnienne de 1602. La façade est couverte d'un calcaire blanc étincelant et trois grands clochers couverts d'or pointent vers le ciel depuis la crête du toit, en imitation du trident de Manaan, Zeeoogster ("Moissonneur des Mers"). Les grandes portes sont ouvertes jour et nuit, et ne sont refermées que dans les pires conditions météorologiques. Elles sont gardées par deux Templiers de Marine appartenant à l'escouade qui patrouille dans le temple, chaque escouade assurant huit heures de surveillance.

> *"Nous nous trouvons ici au cœur du culte qui a permis à Marienburg d'être ce qu'elle est – tout ce que nous sommes, nous le devons au Seigneur des Vagues et des Tempêtes ! Pourtant, nous sommes gouvernés par des compteurs de pièces qui considèrent la Grande Mer comme un de leurs biens ! Blasphème ! Nous sommes à l'âge de la décadence, le Maelström nous attend, et même notre Archiprêtre est trop aveugle pour comprendre que le temps est venu de se révolter."*
> – un prêtre de Manaan mécontent

L'intérieur de la cathédrale comprend deux vastes salles. La première est la nef où les fidèles se rassemblent les jours sacrés, et où chacun d'eux peut venir prier à toute heure. Elle est encadrée par des oratoires dédiés à des saints et serviteurs divins, des chapelles privées dans lesquelles les requérants peuvent prier seuls ou demander une cérémonie avec prêtre. Vu l'importance et le prestige associés à la Grande Cathédrale, seuls les gens très riches ou particulièrement appréciés par le culte bénéficient d'un tel privilège.

À l'extrémité de la nef, neuf marches montent vers l'abside où est installé le grand autel, sculpté dans un bloc de pierre sur lequel, selon la légende, s'est tenu Marius quand il a proclamé la fondation de la cité et sa loyauté envers Manaan. Des reliquaires d'or et d'argent encadrent l'autel, des chefs-d'œuvre ouvragés renfermant d'importantes reliques comme les doigts ou les dents des saints, des reliques plus particulièrement honorées lors de certains jours saints.

Mais c'est derrière l'autel que se trouve la véritable attraction de la cathédrale. À la place de la statue de Manaan (détruite dans l'incendie de 1602), le mur incurvé de l'abside encadre une vaste plaque de verre transparente qui donne sur un immense aquarium, un bassin installé derrière le temple contenant des centaines de milliers de litres d'eau salée et une variété étourdissante d'animaux marins, symbole vivant du royaume de Manaan. L'aquarium est un don du Roi Phénix d'Ulthuan, un remerciement pour le soutien du culte au Traité de Commerce et d'Amitié. Les sorciers du Vieux Monde s'émerveillent encore devant l'incroyable magie qui a permis de créer et d'entretenir le verre, le bassin et la pureté de l'eau. Cet exemple typique de la magie elfique dépasse même tout ce que pourraient faire les pontes du Collège des Couleurs d'Altdorf.

L'Archiprêtre de Manaan, Wouter Berkhout, est le porte-parole reconnu des cultes de Marienburg. Les cultes d'Hændryk, de Véréna et de Shallya sont représentés au Directorat, mais quand les temples doivent parler d'une seule voix, ils savent qu'il vaut mieux ne pas manifester un désaccord public avec Berkhout. Les autres directeurs évitent aussi de contrarier l'Archiprêtre de Manaan : son autorité religieuse est renforcée par une douzaine de vaisseaux de guerre et plusieurs compagnies de Templiers de Marine. Même Jaan van de Kuypers prend soin de garder les bonnes grâces du temple.

Frère Egbert Huibers, Maître des Novices

Prêtre (rang 1), ex-initié, sergent, combattant embarqué et marin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	52	4	6*	11	59*	2	38	50	37	46	42	36

Alignement : Neutre (Manaan, dévot)

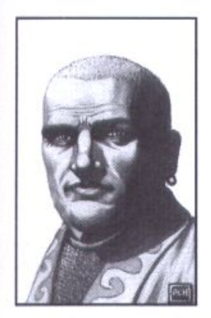
Points de Magie : 11

Compétences : Acuité Visuelle ; Alphabétisation ; Bagarre ; Canotage ; Connaissance des Parchemins ; Coups Assommants ;









Coups Puissants ; Désarmement ; Éloquence ; Escalade ; Esquive ; Incantations - Cléricales 1 ; Jeu ; Langage Secret - Jargon des Batailles, Classique ; Langue Étrangère - Nordique ; Langue Hermétique - Magikane ; Manœuvres Nautiques ; Méditation ; Natation ; Navigation ; Réflexes Éclairs* ; Résistance à l'Alcool ; Résistance Accrue* ; Théologie - Culte de Manaan.

Sortilèges : Mineure - Alarme Magique, Don de Langues, Luminescence, Malédiction, Ouverture, Para-Pluie, Renfort de Porte, Sommeil. Élémentaire - Assaut de Pierres, Aveuglement, Lumière Magique, Main de Feu, Marche sur l'Eau, Respiration Aquatique.

Dotations : Chemise de mailles, casque et bouclier (2 PA, tête et tronc, 1 PA ailleurs) ; épée courte ; trident magique (D +1, **Cd** +10) ; robes cléricales, capuche et livre de prière ; chapelet sculpté dans du corail ; pelote de ficelle et petit couteau (I -10, D -2).

Citations : "J'aime les Templiers de Marine. Je remercie Manaan pour chaque journée passée sous l'uniforme des Templiers de Marine ! Et quand j'en aurai fini avec vous, vous ferez de même."

"Oh, le jeune maître est fatigué ? Peut-être qu'un peu d'exercice lui ferait du bien. CENT POMPES, INITIÉ, IMMÉDIATEMENT ! À TERRE !"

Apparence : De taille moyenne mais bâti tout en puissance, Frère Egbert n'a pas un gramme de graisse en trop. Ses bras et son torse musculeux portent de nombreux tatouages représentant des bateaux, des serpents de mer et des symboles religieux. Il approche de la cinquantaine, et ses intenses yeux gris sont surmontés de sourcils poivre et sel et d'un crâne rasé. Un anneau doré orne son oreille gauche. Sa peau tannée témoigne des années passées en mer sous un soleil de plomb.

Personnalité et motivations : Frère Egbert se dévoue entièrement à Manaan et à la mer. Il se vante d'avoir su nager avant de marcher. Avant d'être nommé Maître des Novices, il ne restait à Marienburg que le temps nécessaire aux réparations, et reprenait aussitôt la mer. Il se dévoue à la défense du Royaume de Manaan et de Marienburg (dans cet ordre) contre les Pillards du Chaos qui ravagent la Mer des Griffes. Pour rendre ses Templiers de Marine aussi coriaces que possible, il a développé un effroyable ensemble d'exercices fortifiants - la natation dans les canaux avant l'aube emportant sa préférence.

Relations : Frère Egbert connaît la plupart des officiers des troupes privées de Maisons des Dix - en fait, il les a presque tous formés. Le Directeur van den Nijmenk (voir p. 32) est un ami de toujours, mais il n'a jamais accepté le commandement de ses combattants privés qui lui a été offert à plusieurs reprises. Il connaît Sœur Hilli du Suiddock (voir p. 67), mais n'attache aucune importance à cette "terrestre". Les PJ désireux de devenir des Templiers de Manaan tomberont sous l'autorité de Frère Egbert. Le Maître des Novices forme en effet les Templiers du temple de Marienburg, tandis que le Maître des Acolytes forme les futurs prêtres.

Collège de Navigation et Magie Maritime du Baron Henryk

Situé à l'extrémité maritime de Tempelwijk, près de l'entrée de Manaanshaven, le Collège de Navigation et de Magie Maritime du Baron Henryk (souvent simplement appelé "Collège Henryk" ou "l'Université") est un des principaux centres d'enseignement du Vieux Monde. Depuis 1947 C.I., il occupe les bâtiments et le terrain de l'ancien palais de la mère du Baron Henryk, la Contessa Esmeralda Cioppino de Miragliano, que beaucoup appellent encore "La Donna Grossa", en raison de sa générosité financière et de ses formes. Après sa mort, le Baron accorda divers dons à l'Université, au nombre desquels ce palais, à condition qu'elle devienne un "centre pour l'étude de la Mer et des voyages maritimes, car c'est dans le domaine de Manaan que se trouve le véritable avenir de Marienburg".

> *"Cher papa, envoie de l'argent."* - lettre aux parents type

Le cursus traditionnel en trois ans ressemble beaucoup à celui des autres universités du Continent : les estudiants en sortent avec un diplôme de MPN (*"Magister Philosophiae Naturalis"*) après avoir étudié les sujets principaux, Rhétorique, Logique, Grammaire, Musique, Histoire, Occidental Classique et Astronomie. Des cours facultatifs permettent aux futurs MPN d'acquérir les compétences indiquées dans la carrière d'Estudiant.

Mais c'est dans le domaine des études avancées que le Collège Henryk surpasse les autres universités du Vieux Monde. En coopération avec les guildes et les temples de Marienburg, l'Université a soutenu nombre de travaux de recherche. Des docteurs utilisent les installations du Grand Hôpital de Shallya pour enseigner la médecine et la chirurgie, la Faculté de Droit forme de nouveaux avoués, et les prêtres de Hændryk professent une science nouvelle : l'Économie. Le domaine le plus important reste cependant l'étude de la Navigation et de la Cartographie, les deux grandes passions de feu le Baron Henryk. Pour être enregistrés à la Guilde



"Il y a ici tout ce qui attire les hommes de savoir - des érudits seraient prêts à vendre leur âme pour avoir accès à nos bibliothèques. C'est même arrivé une fois, mais l'homme a été découvert et brûlé à temps. Et dois-je mentionner le coût généreux de l'enseignement ? En comparaison, les universités d'Altdorf et de Nuln ne sont que des maternelles. Le Collegium Theologica de Middenheim ? Ne me faites pas rire !"
- un fier universitaire

des Pilotes et Marins de Marienburg, les navigateurs doivent avoir réussi les examens du Collège Henryk. La Guilde et l'Université exigent un tel niveau que les navigateurs formés à Marienburg sont demandés dans tout le Vieux Monde. Il arrive même que des Elfes des Mers de Sith Rionnasc enseignent ici.

Le Collège Henryk soutient aussi la recherche en sorcellerie appliquée et s'intéresse tout particulièrement aux sortilèges propices aux marins et au commerce maritime. Cela n'inclut pas seulement la magie illusoire et élémentaire : les dangers inhérents aux voyages à travers le monde donnent beaucoup de valeur aux sorciers de bataille. Le Directorat, qui subventionne l'Université sous le couvert de donations de la Bourse, s'assure que les fonds ne manquent pas pour la formation de magiciens loyaux envers Marienburg, et, bien sûr, chacune des Maisons des Dix. La Démonologie et la Nécromancie sont naturellement interdites, et les temples guettent les moindres signes de recherches illégales.

La vie des estudiants tourne autour des études et du statut social - la vie est une lutte constante pour maintenir notes et apparences. L'argent est omniprésent. Les estudiants doivent non seulement payer leurs professeurs, qui reversent une partie des honoraires perçus à l'Université, mais aussi financer leur vie sociale dans les divers clubs et confréries qui les accueillent selon leurs sources d'intérêt, classe sociale et - plus important - l'argent qu'ils ont à dépenser. L'argent est donc souvent un problème pour les estudiants, surtout pour les boursiers des classes moyennes ou inférieures. Mais il n'est pas vraiment possible de se montrer à l'Académie des Buveurs et Duellistes, peut-être la plus huppée des sociétés de l'université, en portant le même col que l'année précédente, n'est-ce pas ? Il n'est malheureusement pas rare de voir de jeunes érudits désespérés s'engager dans des activités douteuses ou franchement illégales pour se procurer quelques guilders supplémentaires.



Le Collège de Navigation et Magie Maritime du Baron Henryk commandite souvent des voyages d'exploration aux quatre coins du monde. Par l'intermédiaire de la Société Géographique des Wastelands - une association financée par l'université et regroupant explorateurs, capitaines de marine, érudits et toute personne qui s'intéresse aux lieux étrangers et peut payer l'inscription - les connaissances du Collège sur le monde extérieur s'accroissent de jour en jour. Les PJ qui désirent esquiver pour un temps certaines complications Impériales peuvent envisager de s'engager dans cette expédition qui se lance à la recherche du royaume sigmarite perdu du Prêtre Johann dans les Terres du Sud.

Theodorus Fransen, portier de nuit au courant de tout

Domestique, ex-apprenti sorcier et estudiant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	34	35	4	3	7	41	1	36	25	46	41	42	47



Alignement : Chaotique (Tzeentch)

Points de Magie : 7

Compétences : Acuité Auditive ; Alphabétisation - Occidental ; Astronomie ; Baratin ; Canotage ; Cartographie ; Chant ; Esquive ; Étiquette ; Histoire ; Identification des Plantes ; Incantations - Magie Mineure ; Langage Secret - Classique ; Langue Étrangère - Dialecte nordique ; Langue Hermétique - Magikane ; Natation ; Numismatique ; Résistance à l'Alcool ; Sixième Sens.

Sortilèges : Luminescence, Para-Pluie, Zone de Chaleur.

Dotations : Clés des dortoirs sur un anneau ; collier d'argent de sa fonction ; gourdin (I -10, D -2, P +10) ; flasque de cognac de bonne qualité ("remerciement" d'un étudiant).

Points de Folie : 1 (cauchemars)

Citations : "Tout va bien, Maître Walijs, le vieux Fransen va vous accompagner jusqu'à votre chambre, et les censeurs n'ont pas besoin d'être au courant. Faites attention ! Oh, et sur vos jolies bottes toutes neuves !"

"Oh ouais. J'en ai vu des vertes et des pas mûres, pour sûr. Je pourrais vous en raconter des choses sur les grands et sur les bons. Mais ma gorge est trop sèche pour ça, vraiment trop sèche."

Apparence : Un quasi septuagénaire rondelet avec une petite tête ornée d'une couronne de cheveux gris, un gros ventre et des yeux chassieux derrière une paire de lunettes à monture métallique posée sur un gros nez sanguin. Il se montre toujours amical et arbore un éternel sourire compréhensif.

Personnalité et motivations : Le "Vieux Fransen", comme on l'appelle dans Tempelwijk, est en poste au Collège Henryk depuis plus de quarante ans. Il était autrefois un estudiant prometteur du sorcier Nicolaas van Mil, mais ce dernier se mêlait de Démonologie et a été capturé par les Répurgateurs alors qu'il invoquait un démon dans son appartement de l'Université. Theodorus, un participant involontaire de ces rites, a échappé de peu à l'exécution. Dévasté par les horreurs de cette nuit, il n'était plus qu'un homme brisé et hanté.

Quand il a été rétabli, le brave recteur de l'Université lui a trouvé une place de portier de nuit et confié les clés des dortoirs et des chambres d'estudiants. Il assume, depuis, cette tâche, se rendant indispensable à chaque génération d'estudiants, et devenant chaque année un peu plus protecteur. Il organise la répartition des chambres pour les nouveaux estudiants, s'assure que le personnel





d'entretien les nettoie et sert de médiateur général. Dans ce dernier rôle, il lui arrive d'accepter une petite rémunération de la part d'un estudiant qui n'est pas en état de rentrer chez lui et qui souhaite éviter les censeurs et les Coiffes Noires.

Relations : Theodorus a vu beaucoup de choses depuis qu'il est en poste au Collège Henryk, et en a entendu plus encore. Beaucoup d'estudiants le considèrent comme un oncle indulgent et lui disent des choses qu'ils ne confieraient à personne d'autre. Il représente donc une excellente source de ragots pour des PJ généreux qui s'intéressent aux activités extra scolaires des enseignants et de leurs élèves.

Secret : Fransen n'est pas le vieux papa-gâteau qu'il prétend être – sous ce masque se cache un recruteur hors pair pour les Flammes de l'Arc-en-ciel, le culte de Tzeentch qui cherche à corrompre le Vrijbond (voir p. 104). Le démon qui a tué son maître a épargné Fransen à condition qu'il serve le Seigneur du Changement, et Fransen respecte le pacte sans tricher. Quantité d'estudiants se mettent dans des situations embarrassantes et leurs familles tiennent généralement à la discrétion ; Fransen accepte toujours avec plaisir de garder le silence moyennant pourboire. Les estudiants qui présentent des faiblesses de caractère vraiment prometteuses sont toutefois conviés aux réunions d'une "confrérie secrète rassemblant l'élite de Marienburg". Quand ils comprennent où ils ont mis les pieds, il est trop tard pour reculer.

Temple de Hændryk

Le temple de Hændryk est extraordinairement majestueux pour un culte si modeste, mais il faut bien réaliser l'importance de ce dernier à Marienburg. Avec le culte de Manaan, il représente une des deux piliers de la prospérité de la cité : la mer et le commerce. Ce culte qui ne concerne ailleurs que les marchands et les colporteurs reçoit ici l'hommage de toute une population bien décidée à respecter son injonction : "Faites fortune au plus vite !". Le temple a été enrichi par des générations de gens reconnaissant d'avoir connu la réussite ou espérant bénéficier des faveurs de Hændryk ; il rivalise maintenant de splendeurs avec la Cathédrale de Manaan.

Le temple est le cœur du culte de Hændryk dans le Vieux Monde – c'est de loin le plus vaste site sacré de ce dieu et peut-être un des seuls qui soit géré en permanence par des prêtres. Les oratoires de la plupart des villes et des cités sont généralement administrés par des frères lais, même si des prêtres font des tournées régulières pour renforcer la foi des fidèles et collecter les dîmes.

L'intérieur du temple est inhabituel : il accueille aussi une banque. Parmi les décorations d'or et d'argent et dans la lumière dorée des coûteuses verrières teintées, des initiés sont installés à des tables où ils dispensent conseils financiers ou prêts. Il est considéré comme particulièrement propice d'en tirer parti pendant les offices. En échange d'une donation, de riches demandeurs peuvent se faire conseiller par des prêtres de haut rang, voire par l'Archiprêtre Simon Goudenkruin. Le culte s'est forgé une réputation méritée de discrétion, et nombreux sont ceux qui viennent demander conseil sur des affaires délicates.

Le temple a souvent ouvert de nouvelles voies dans le domaine des affaires : ses prêtres enseignent la nouvelle science de l'Économie au Collège Henryk, et, récemment, a été introduite l'utilisation des lettres de crédit dans la vie quotidienne des citoyens privés. L'année dernière, il a présenté au public la "*Carte d'Or* de Marienburg", un document certifiant que le porteur dispose d'un certain montant de crédit. C'est une petite plaque sur laquelle sont gravées les informations nécessaires – nom, limite de crédit, etc. – que l'on presse dans de la cire à cacheter chaude à la conclusion d'un contrat. Le culte se charge alors de régler le marchand, tandis que le porteur doit rembourser le culte. Ce dernier y trouve son avantage car il n'est pas obligé de tout payer d'un coup. Les *cartes* sont en train de devenir très populaires, et les Maisons Marchandes envisagent d'introduire leurs propres cartes.

Les Gentilshommes Entrepreneurs sont bien sûr intéressés par le potentiel de ce nouveau moyen de paiement et ils ont demandé à leurs faussaires de reproduire les dessins délicats et les numéros de code figurant sur chaque *carte*. Malgré leur manque de succès, le Stadsraad a récemment voté, à la demande du temple, une loi rendant la fabrication ou la détention d'une fausse *carte* punissable d'une condamnation à perpétuité dans l'Île de Rijker.

Norbert van Strijen,
conseiller spirituel et financier rongé par l'amertume

Initié, ex-commerçant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2ʸ	31	28	3	3	7	45	1	28	34	44	45	40	43



Alignement : Neutre (Hændryk, défaillant)

Compétences : Alphabétisation ; Calcul Mental ; Charisme (+10 aux tests correspondants) ; Commerce ; Connaissance des Parchemins ; Cryptographie ; Étiquette ; Évaluation ; Langage Secret – Classique ; Législations ; Natation ; Numismatique ; Théologie – Hændryk.

Dotations : Tuniques de coton jaune et calotte ; boulier ; bourse contenant 2D10 guilders ; arme simple.

Citations : "Nous avons tous besoin de ressources supplémentaires de temps à autre. Comment puis-je vous aider ?"

"Inepte, moi ? Je vais leur montrer !"

Apparence : Jeune, petit et grassouillet, des mains douces qui n'ont jamais connu le travail, des cheveux châtains tonsurés, des yeux verts et un sourire inébranlable capable de charmer la bourse d'un Nain, encadré par une fine barbe.

Personnalité et motivations : Comme tout bon Marienbourgeois, Frère Norbert voulait connaître la réussite financière. Il a donc acheté son entrée dans le clergé en vendant la chandellerie de son défunt père à Noordmuur. Les revenus qu'il a rapportés ont malheureusement été jugés insuffisants par le culte et la promotion au rang de prêtre lui a échappé par deux fois. Convaincu d'avoir été trahi par ses supérieurs, il a investi ses talents dans un bien mauvais projet. Frère Norbert pense avoir brisé le secret des codes des *Cartes d'Or*. Chaque semaine, il



> *"Ça, c'est de l'efficacité! À quel autre endroit pouvez-vous à la fois prier et faire un emprunt?"*
> – un prêtre-marchand de Hændryk

part en expédition dans le Suiddock, en quête de contacts avec la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs, et rassemble lentement son courage en vue de trahir le culte.

Relations : Frère Norbert peut rencontrer les PJ s'ils viennent demander un prêt ou un conseil pour une transaction. On peut aussi le surprendre au Perchoir du Pélican (voir p. 62), alors qu'il tente maladroitement d'entrer en contact avec la "Guilde Dont J'nai Jamais Entendu Parler". Norbert pourrait aussi contacter un PJ faussaire et lui proposer l'affaire du siècle. Il connaît également Haam Markvalt et envisage de rejoindre son groupe radical.

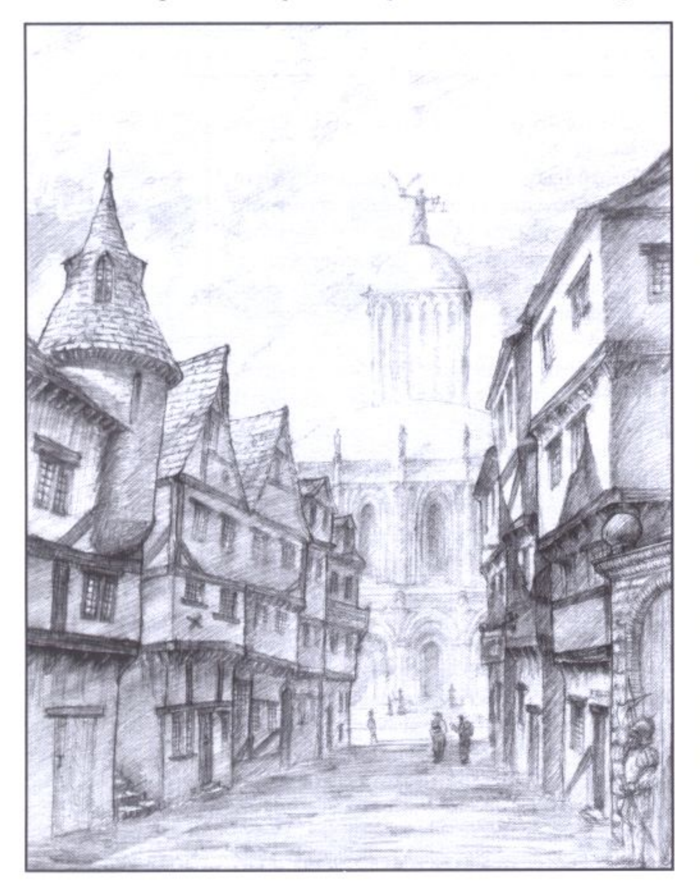


La Cathédrale de Véréna & la Grande Bibliothèque

À l'extrémité est de Tempelwijk, sur la berge de la Baie de Sackbut, brille un des joyaux de Marienburg, la Cathédrale et Grande Bibliothèque de Véréna, un des trésors intellectuels du Vieux Monde septentrional. De style classique, le bâtiment évoque un des tribunaux des cités-états de Tilée. Sa façade à colonnes est surmontée d'une frise de chouettes, et son entrée de la balance de la justice.

L'intérieur est un modèle de dignité et simplicité, très éloigné de la puissance écrasante de la Cathédrale de Manaan ou de la décoration criarde du temple de Hændryk. Une arche modeste relie la nef à la Grande Bibliothèque, tandis que d'autres passages mènent aux quartiers et aux bureaux de la douzaine de clercs qui résident ici, ou à des salles de réunion mises à la disposition du public pour une somme modique.

L'extrémité du temple est dominée par l'autel et la statue de Véréna, représentée assise sur son trône, une lance dans la main et une chouette posée sur l'épaule. Sculptée dans un marbre importé d'Estalie et peinte par les meilleurs artisans de Marienburg, c'est une œuvre d'art splendide et incroyablement vivante. Les visiteurs signalent souvent qu'ils ont le sentiment que la déesse les regarde par les yeux de la statue et qu'elle lit leurs pensées et leurs intentions.



Le temple et son personnel jouent un rôle important dans l'enseignement et l'administration de la justice à Marienburg. Par tradition, la fonction de Juge Suprême de la Haute Cour est réservée au prêtre le plus ancien qui désigne donc les juges pour chaque affaire. Actuellement, le poste est détenu par Frère Kenrol Stonius, 87 ans, qui officie depuis vingt-cinq ans. Cet érudit réputé reçoit le respect de tous ceux qui préfèrent la justice à la lettre de la loi; il est aussi connu pour ses accès de somnolence pendant les sessions.

Le temple supervise aussi le Barreau, l'association des avoués autorisés à pratiquer à Marienburg. Le culte contrôle la compétence professionnelle et probité éthique des avoués à travers le Conseil des Examinateurs. En dehors des examens de qualifications des nouveaux avoués, le conseil n'intervient cependant que lorsque les plaintes s'accumulent contre un avoué spécifique, ou si l'un d'entre eux commet un acte particulièrement stupide en public.

La Cathédrale entretient des liens étroits avec l'Université. Des prêtres de Véréna ou des laïques dévots enseignent dans chacun des départements du Collège Henryk et guettent l'apparition du moindre signe d'hérésie parmi leurs collègues ou les étudiants. On soupçonne, mais cela n'a jamais été prouvé, que les Vérénans conservent des dossiers très complets sur les activités et les attitudes de tous les ressortissants du Collège – y compris sur leurs frères de culte.

> *"Bien sûr que nous supervisons les Avoués! Vous ne pensez quand même pas que nous les laisserions sans surveillance? Dame Véréna est après tout la Déesse de la Justice."*
> – un chanoine de la Cathédrale

La Cathédrale est également réputée pour sa Grande Bibliothèque, une institution bien différente des bibliothèques du





Collège Henryk. Beaucoup plus ancienne, elle n'est qu'en partie – une section regroupant surtout des archives publiques ordinaires et des textes de loi – accessible au public. Le reste ne peut être consulté que par les prêtres du temple, et par des visiteurs extérieurs qui ne sont agréés qu'après rédaction d'un projet de recherche détaillé et entretien avec le Bibliothécaire en Chef.

Cette pratique a récemment soulevé la controverse, un membre de la cour bretonnienne s'étant vu refuser l'accès aux collections pour "projet de recherche mal défini". Il a fallu plusieurs mois d'échanges animés entre le Directorat et le Palais d'Oisillon pour que retombe l'émoi diplomatique.

Pourquoi un tel secret? Officiellement, le culte se retranche derrière le manque de personnel qui suffit tout juste à satisfaire les vrais érudits et la nécessité de préserver le matériel fragile de la collection. Certaines rumeurs prétendent que la Grande Bibliothèque recèle aussi de terribles secrets, des documents capables de rendre fous la plupart des hommes.

Certains parlent même d'une bibliothèque spéciale surnommée "Collection van Eyck" que seuls les membres d'un culte intérieur clandestin sont autorisés à voir. Cette bibliothèque secrète serait installée sur une île du Rijksweg. Les plus sensés considèrent qu'un tel lieu démontre assez l'improbabilité de son existence, mais les rumeurs persistent.

Les PJ peuvent avoir besoin de la Cathédrale et de sa Bibliothèque, et réciproquement. Des érudits de haut rang peuvent vouloir accéder à la collection interdite, ou les PJ venir chercher la réponse à un problème ou à une quête. La Cathédrale peut désirer se procurer des tomes rares et mystérieux et des objets magiques découverts par les aventuriers, et elle a même chargé des hommes de confiance de rapporter de lieux lointains les objets désirés. Il lui arrive aussi de lancer des agents rémunérés sur la piste d'érudits soupçonnés d'avoir volé des livres ou autres documents – en une occasion jusqu'en Ind.

"Vous pouvez y trouver la réponse à n'importe quelle question – n'importe laquelle! Il faut juste faire attention aux questions que vous posez."
– un estudiant de Tempelwijk

Sœur Rutha van Bad Erginzberg, juge et médiatrice

Prêtresse (niveau 2), ex-initiée, avouée et estudiante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	39	3	5	9	62*	1	43	57	68	57	67	59



Alignement : Neutre (Véréna, dévote)

Points de Magie : 17

Compétences : Alphabétisation; Ambidextrie; Astronomie; Baratin; Cartographie; Chance; Connaissance des Parchemins; Éloquence; Étiquette; Histoire; Identification des Morts-Vivants; Identification des Objets Magiques; Identification des Plantes; Incantations – Cléricales 1 et 2; Langage Secret – Classique; Langue Étrangère – Nordique; Langue Hermétique – Magikane; Lecture sur les Lèvres; Législations; Linguistique; Méditation; Natation; Numismatique; Pictographie – Avoués; Réflexes Éclairs*; Sens de la Magie; Sixième Sens; Théologie – Véréna.

Sortilèges : Mineure – Alarme Magique, Don de Langue, Flammerole, Para-Pluie. Niveau 1 – Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent, Vol; Niveau 2 – Dissipation d'Illusion, Panique Magique.

Dotations : Livre – "Proverbes Légaux de R. van Bork"; robes blanches et capuche brodées d'une chouette; bâton de marche; pendentif en agent représentant la Balance de la Justice.

Citations : "Hein?"

"Crier ne mène à rien, messires. Je suis sûre que si nous y réfléchissons raisonnablement, nous pourrons trouver un terrain d'entente."

Apparence : Grande et sculpturale, des cheveux noirs que l'âge fait grisonner. Son visage exprime en permanence calme, intérêt et sincérité. Ses yeux bruns fixent l'interlocuteur sans ciller.

Personnalité et motivations : Aspirant sincèrement à la recherche de la justice, Sœur Rutha a été dégoûtée par les avantages accordés aux plus riches par les tribunaux. Fidèle à ses principes, elle a renoncé à sa carrière de juge aux assises du Suiddock pour rejoindre le culte de Véréna où elle aide les gens à régler leurs différends sans procès. Elle est malentendante, mais sa capacité à lire sur les lèvres lui permet de suivre tous les développements des négociations. Elle espère succéder à Frère Stonius à la Haute Cour, un poste qui lui permettrait de travailler à la réforme des pratiques judiciaires.

Relations : Sœur Rutha est une personnalité de la communauté légale de Marienburg et de l'Université où elle enseigne l'éthique juridique. Elle n'est pas très populaire auprès des Directeurs, auprès de Jaan van de Kuypers en particulier (voir p. 30), qu'elle a mis en échec alors qu'elle défendait gratuitement de misérables Suiddockais qu'il voulait expulser pour construire un entrepôt. Ceci expliquant peut-être cela, elle a noué de solides liens d'amitié avec le Directeur den Euwe (voir p. 32).

Cathédrale de Shallya

La Cathédrale de Shallya et l'hôpital qui lui est rattaché se situent à l'écart des autres églises de Tempelwijk, entre les ponts Grœneketter ("Hérétique Vert") et Doolweg ("Mauvaise Chemin"), en face d'Oudgelwijk. Contrairement aux églises de Shallya situées sous des climats plus hospitaliers, les bâtiments sont protégés des éléments.

Le temple proprement dit, également appelé la "Chapelle Blanche", est une structure toute simple de briques blanchies à la chaux, avec le symbole du cœur rouge gravé et peint au-dessus des portes principales. Il est relié à l'hôpital par une cour fermée où





les malades peuvent sortir prendre l'air et profiter du soleil quand le temps le permet.

L'hôpital, lui aussi peint en blanc, comprend les locaux du chirurgien et de l'apothicaire, et des dortoirs pour les malades. Le premier étage est réservé aux modestes quartiers des prêtres et prêtresses. Les portes des deux bâtiments sont ouvertes à toute heure du jour et de la nuit, une pratique bénie par ceux qui ont besoin d'aide ou d'un refuge et qui fait de ce lieu un havre pour les exclus et les mendiants - à la grande consternation du voisinage et des autres temples du secteur.

La Chapelle Blanche est un lieu de guérison réputé dans tout le Vieux Monde, et pas seulement pour les compétences des prêtres. Au pied de la statue de la Dame, un vaste bassin d'eau pure est régulièrement alimenté par une source mystérieuse qui aurait été invoquée par la première Grande Prêtresse, il y a des siècles de cela.

Les estropiés et les infirmes viennent de tout le Vieux Monde se baigner dans les eaux du bassin, espérant désespérément qu'un miracle soulage leurs misères. Les béquilles suspendues aux chevrons témoignent des guérisons qui se sont produites ici. En réalité, le nombre de miracles est très faible - un ou deux par mois - comparé à celui des pèlerins, mais c'est assez pour entretenir la réputation des lieux.

La Chapelle Blanche est le siège de la Grande Prêtresse de Shallya dans les Wastelands, Sœur Anneloes van de Maarel, un membre du Directorat bien connu pour sa défense des droits des pauvres. L'édifice abrite également l'Office de Santé Publique, créé par Sœur van de Maarel et dirigé par le Dr. Anders Vesalion (voir p. 94).

L'Office est au cœur d'une controverse depuis qu'il réclame au Stadsraad la tutelle de la profession médicale à Marienburg, une tutelle traditionnellement exercée par le Collège des Médecins et Barbiers qui défend bien sûr férocement ses droits acquis.

> *"Saletés de miséreux! C'est une église où les braves gens viennent prier! Comment peuvent-ils laisser ces estropiés aller et venir, quémander de l'argent et souiller le temple de Shallya avec leurs manières immondes? C'est dégoûtant."*
> - un Chevalier de la Pureté rentrant chez lui à Oudgelwijk

Mais le temple n'inspire pas que de bons sentiments; c'est là que la prêtresse hérétique Astrid von Nimlsheim a publiquement soutenu sa doctrine visant à accorder soins et pitié à tous, y compris aux mutants. La fureur populaire avait été telle que même le droit de sanctuaire ne pouvait suffire à la protéger, et elle n'a échappé que de justesse aux Répurgateurs de la Chambre Étoilée. Le temple ne s'est pas encore remis des dommages infligés à son influence politique, et des graffiti louant les Chevaliers de la Pureté ont récemment été gravés sur ses murs.

Frère Dominic, herboriste, guérisseur et espion impérial

Espion, ex-charlatan, initié, estudiant en médecine et herboriste

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	58	4	5	10	57	2	52	50	55	80	51	64



Alignement : Bon (Shallya, dévot)

Compétences : Acuité Auditive; Alphabétisation; Baratin; Camouflage Urbain; Chance; Charisme; Comédie; Connaissance des Parchemins; Connaissance des Plantes; Corruption; Crochetage des Serrures; Cryptographie; Déguisement; Déplacement Silencieux Urbain; Éloquence; Équitation; Escamotage; Évaluation; Fabrication de Drogues; Filature; Fuite; Identification des Plantes; Imitation; Langage Secret - Classique, Guilde; Langue Hermétique - Druide; Linguistique; Pathologie; Préparation de Poison; Séduction; Sens de la Répartie; Sixième Sens; Théologie - Shallya; Traumatologie.

Dotations : Robe blanche artisanale et capuche; sacoche contenant des herbes, des bandages et de l'alcool médicinal; chapelet shallyen en ambre (15 Gu); livre de codage impérial, enveloppé dans du tissu et caché sous une latte du plancher de son atelier.

Citation : "Tu ferais mieux de me laisser lancer ces abcès - tu es allé si près des Terres du Chaos qu'ils pourraient se mettre à parler."

"Nous devons savoir ce que manigancent les Bretons. Le chantage, ça va, mais pas de violence, compris?"

Apparence : Un peu moins de 1,65 mètre, environ 55 ans, il commence à s'empâter. Ses cheveux gris tonsurés surmontent des yeux bleus compréhensifs. Son visage imberbe manifeste une vive intelligence et ses rides ses soucis constants. Il simule un léger bégaiement.

Personnalité et motivations : Frère Dominic est arrivé à la Cathédrale il y a six ans, avec des papiers le prétendant envoyé par un temple mineur du Sudenland. Les papiers étaient faux - cet



"Tiens, l'année dernière, j'ai vu un mendiant estropié - avec des béquilles, une patte folle et des pustules sur tout le corps - sortir de là frais comme un nouveau-né ! Ça c'était un miracle, un vrai. Vous ne me croyez pas ? Voilà ses béquilles accrochées juste là."
- un maçon travaillant à la Cathédrale

espion impérial expérimenté était en fait placé à ce poste pour reconstruire le réseau d'agents impériaux démantelé par les Marcheurs de Brumes. C'est un ancien initié de Shallya qui avait perdu la foi. Son travail à l'infirmerie l'a fait renaître et il sert désormais deux maîtres : Shallya et l'Empereur.

La nature de sa mission lui permet de gérer ce conflit apparent : il n'est pas chargé de subvertir Marienburg, mais de contrer les actions des Bretonniens et de les empêcher d'acquérir de l'influence sur le Directorat. Son pacifisme (il n'hésite cependant pas à se défendre quand il est attaqué) ne l'a pas empêché de contrer les intrigues de la Chambre Noire (voir p. 22), en recourant à des méthodes de plus en plus créatives pour éviter la violence. Dans le même temps, il effectue un travail sérieux à l'infirmerie. Le personnel et les patients l'apprécient et aucun d'entre eux ne connaît son secret.

Relations : Frère Dominic possède d'importants contacts dans la population pauvre de Marienburg, en particulier dans la partie sud de la cité - d'anciens patients pour la plupart. Il connaît aussi de nombreux estudiants influents au Collège Henryk (voir p. 97) qui passent bien souvent le voir le matin pour se procurer son traitement secret contre la gueule de bois. Son premier cercle de lieutenants, qui comprend des membres respectés de l'establishment de Marienburg, est au courant de sa couverture. Il n'a pas de contact direct avec les membres subalternes de l'organisation afin de protéger son identité. Son véritable rôle est connu de Trancas Quendalmanlïye (voir p. 77) avec qui il échange parfois des informations.

Temple de Myrmidia di Mari

Le temple de Myrmidia est un ajout récent à la vie religieuse de Marienburg. Bâti au XXIVe siècle par les mercenaires tiléens en poste à l'Île de Rijker, c'est une basilique rectangulaire surmontée à son extrémité d'un clocher pentagonal. Chaque angle de la tour porte un aigle doré, tandis qu'une statue de Myrmidia en armure tiléenne se dresse sur le pinacle. À la différence des autres temples du quartier, celui-ci est gardé par deux membres de la garnison de Rijker remplacés toutes les semaines.

Les casernements qui jouxtent le temple accueillent les quartiers des prêtres à l'étage, tandis que le rez-de-chaussée abrite les cuisines et une salle de classe destinée à l'enseignement de la tactique et de la stratégie. L'intérieur du temple est orné de frises représentant des armes, des aigles et des vaisseaux de guerre. Comme dans le culte de Sigmar, aucun banc n'attend les fidèles : ces derniers font face à l'autel où officient les prêtres, soit au garde-à-vous, soit à genoux. L'autel est surmonté d'un superbe triptyque représentant Myrmidia sous ses trois aspects de Déesse de la Guerre : la Capitaine Idéale, la Maîtresse du Champ de Bataille et la Guerrière Résolue.

"Un de leurs prêtres enseignait ici l'Histoire de la Grande Incursion en se servant de petites statues de plomb pour illustrer les batailles - il les déplaçait sur une table ensablée, avec des arbres et des bâtiments minuscules, et les estudiants choisissaient leur camp. Il y avait des figurines représentant les cavaleries impériales et kislévites, des Hommes-bêtes et même une représentation de Magnus ! Elles étaient magnifiquement ouvragées avec peinture à l'avenant. La mode a pris d'ailleurs. Sur le canal Priesterlijk, il y a un atelier spécialisé qui ne fabrique que ces petites figurines - et ils font un argent fou ! Certainement la plus étrange méthode de conversion que j'ai jamais vue."
- un universitaire

Généreusement doté et financé par les dons des fidèles et du Directorat, le culte de Myrmidia n'intéresse cependant qu'une congrégation restreinte. Hormis les Tiléens et les Estaliens, la plupart des membres du culte sont des soldats, des combattants embarqués et des gardes, et plus souvent leurs officiers. Cela donne au culte et à ses chefs une influence potentielle considérable sur ceux qui protègent les dirigeants de la cité - un fait dont sont bien conscients les Capitaines-Généraux du Grand Temple de Magritta.

Les PJ peuvent venir au temple pour obtenir une formation dans diverses compétences martiales, ou pour se faire des contacts dans l'élite militaire de Marienburg. Le culte possède aussi d'importantes archives sur l'histoire militaire du Vieux Monde septentrional - les PJ pourraient y découvrir des indices concernant des champs de bataille perdus et des armes légendaires.



Haam Markvalt, estudiant radical

Agitateur, ex-estudiant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	42	3	2	9	45	1	28	48	41	41	30	40



Alignement : Neutre (Ranald, dévotion déclinante)

Compétences : Acuité Visuelle ; Alphabétisation ; Ambidextrie ; Astronomie ; Calcul Mental ; Cartographie ; Danse ; Éloquence ; Histoire (+20) ; Identification des Plantes ; Langage Secret - Classique ; Langue Étrangère - dialecte kislévite ; Langue Hermétique - Magikane ; Natation ; Numismatique ; Résistance à l'Alcool.

Dotations : Dague (I +10, D -2, P -20) ; vêtements de manouvrier ; innombrables pamphlets révolutionnaires ; livre ("La Structure de Classe : un Complot du Chaos" par Max Gorkius - en kislévite) ; médaillon de membre du Vrijbond.

Point de Folie : 1

Folie : Mégalomanie

Citations : "Imbécile ! Vous prétendez me juger ? Vous n'êtes qu'un bourgeois asservi à l'ordre ploutocratique pourri ! Qui d'autre que moi, Haam Markvalt, pourrait guider Marienburg vers son inévitable gloire démocratique, achever la Révolution, apporter le changement ?"

Haam Markvalt, fils d'immigrants impériaux, a passé sa prime jeunesse parmi les pauvres travailleurs du Suiddock. Son père est mort alors qu'il n'avait que quatre ans et sa mère, restée sans ressources, a été réduite à la misère totale. Quand elle fut assassinée, quelques années plus tard, on le plaça dans l'orphelinat St. Rutha (voir p. 61). Remarqué pour sa vivacité d'esprit et son sens de la répartie par Frère Cobbius, il obtint de lui une éducation dans un oratoire de Véréna. Le prêtre percepteur, lui aussi impressionné, réussit grâce à ses contacts à la Cathédrale à faire entrer le jeune homme au Collège Henryk. Haam s'est depuis distingué dans toutes ses études et se montre particulièrement brillant en Histoire. Il ne cache pas qu'il compte devenir avoué et nombre de gens pensent qu'il sera l'un des meilleurs que les tribunaux aient jamais connu.

Mais ils sont aussi nombreux à le redouter. Il n'a jamais surmonté l'amertume instillée par le sort de ses parents. Les conditions de vie difficiles des classes laborieuses et l'insensibilité des classes dirigeantes le mettent en rage. Peu après son admission au Collège Henryk, il a rejoint une société de débat qui n'était qu'en fait qu'un simple club de beuverie, le Vrijbond. Il en a rapidement pris la tête et l'a transformé en instrument radical dédié au changement social. À force de conférences, pamphlets et discours enflammés dans les tavernes de Tempelwijk, du Suiddock et d'autres quartiers ouvriers, Markvalt et ses comparses propagent leur message : les choses doivent changer ; la "révolution démocratique" marienbourgeoise, piratée par les Dix, doit être menée à terme - par la violence si nécessaire. La plupart de ses auditeurs se moquent de lui, mais Haam Markvalt convertit quelques personnes chaque soir, et l'on trouve maintenant des sections du Vrijbond dans plusieurs quartiers de la cité. Marienburg a toujours fait preuve d'une tolérance envers les radicaux bien inhabituelle dans le Vieux Monde, mais les Marcheurs de Brumes ont repéré les avancées de Markvalt et commencent à parler de "mesures correctrices".

Pourtant la menace la plus sérieuse contre Markvalt et son rêve de démocratie n'émane pas de l'Establishment. D'autres qui ont remarqué ses talents et sa passion comptent bien le subvertir : les Flammes de l'Arc-en-Ciel, un culte de Tzeentch basé à l'Université, ont infiltré le Vrijbond ; ses agents gagnent de plus en plus d'influence auprès de Markvalt, et celui-ci ne soupçonne en rien leur véritable allégeance. Il a reçu de l'un d'eux un médaillon enchanté contenant un minuscule morceau de Pierre Distordante : elle ronge son esprit, nourrit son ressentiment et son ego, et le soumet lentement à la volonté du Changeur des Voies.

Haam Markvalt est grand, plus de 1,80 mètre, et mince comme une liane. Sa chevelure blonde et bouclée n'est jamais peignée, et ses yeux verts brûlent de passion quand il parle des crimes de la classe dirigeante. Sa barbe souligne son menton dans un style particulièrement populaire auprès des radicaux, et il appuie tous ses propos de grands mouvements de mains. Sa forte personnalité est évidente et il suffit de quelques minutes pour que les gens se mettent à le haïr ou à l'admirer.

Haam Markvalt vit à la Pension Kœster, à Kruiersmuur (voir p. 122), et Mère Kœster veille sur lui comme sur son propre fils. Il est encore en bon terme avec Frère Cobbius de l'orphelinat, malgré de sévères différences d'opinions politiques. Il connaît et respecte à contrecœur le Capitaine Graveland des Coiffes Noires du Suiddock (p. 70) - tous deux cherchent à protéger les gens du commun, tous deux méprisent les riches fainéants, mais le dévouement de Graveland à la loi et au maintien de l'ordre les empêche d'être amis. Markvalt connaît aussi deux ou trois imprimeurs qui produisent en secret les pamphlets les plus radicaux du Vrijbond.

Sœur Maria von Konczyk, Sergent de la Garde

Initiée, ex-sergent mercenaire, mercenaire et gentilhomme

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	51	60	5*	5	11	51	2	44	56	40	44	35	36

Alignement : Neutre (Myrmidia, dévote)

Compétences : Alphabétisation ; Ambidextrie ; Armes de Spécialisation - Fléau, Rapière ; Bagarre ; Baratin ; Chance ; Chant ; Charisme ; Connaissance des Parchemins ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Éloquence ; Équitation ; Esquive ; Étiquette ; Force Accrue* ; Héraldique ; Jeu ; Langage Secret - Jargon des Batailles, Classique ; Natation ; Résistance à l'Alcool ; Sens de la Répartie ; Sixième Sens ; Théologie - Myrmidia.

Dotations : Capuche bleue sur robe blanche doublée de rouge, écusson représentant une lance derrière un bouclier cousu sur le sein gauche ; rapière ; coup-de-poing (CC -10, D -1) ; livre de prière myrmidien ancien ("Aphorismes sur les Tactiques" par St. Gonzalo de Magritta - valeur 35 Gu).

Citations : "Nous devons nous résigner à être surpassés en nombre par les hordes du Chaos. Seuls la discipline, le sens de commandement et l'intelligence nous donnent une chance."

Apparence : Petite (1,63 mètre) et menue, Sœur Maria arbore néanmoins le maintien énergique de sa caste. Ses cheveux châtains sont coiffés en chignon sous sa capuche, et ses yeux bruns vous regardent fermement. Elle a gardé plusieurs petites cicatrices de sa période militaire, et son avant-bras est orné d'un tatouage représentant une botte écrasant un serpent, avec la légende "Mistfall". Elle refuse d'en donner la signification.





L'Épée de Solkan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	63	3	4	12	60	3	39	51	55	44	47	38

Alignement : Loyal (Solkan)

Compétences : Adresse au Tir ; Armes de Spécialisation – Armes à deux mains, Couteau de Lancer, Filet, Lasso, Sarbacane ; Camouflage Rural ; Camouflage Urbain ; Coups Puissants ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Urbain ; Filature ; Pistage ; Préparation de Poison.

Dotations : Robe de protection (2 PA, partout) ; épée magique ayant pour propriétés Absorption de Sort et Force de Frappe ; Anneau de sort contenant le sort Apparence Illusoire ; vêtements urbains de bonne coupe ; anneau sigillaire en or ; bourse contenant 10 Gu.

Citations : "J'ai cru comprendre que vous avez remarqué quelque chose d'inhabituel chez le fils adoptif de vos voisins. Une intervention corrective est peut-être nécessaire. Ces affaires peuvent être perturbantes pour les autorités et il arrive qu'elles préfèrent les ignorer. Bien sûr, les braves dévots qui doivent côtoyer tous les jours de telles obscénités entretiennent généralement des vues moins permissives. C'est pourquoi vous devriez être reconnaissant que des gens comme moi travaillent à assainir les rues."

"Comprenez-moi bien. Nous sommes en guerre avec le Chaos. Les Races Anciennes sont corrompues et agonisantes, et l'Humanité est le dernier espoir du monde. Mais la force de l'Humanité tient dans sa pureté – nous ne pouvons nous permettre aucune souillure. Votre corruption nous affaiblit tous, signor, et c'est pourquoi vous devez mourir. N'y voyez rien de personnel."

L'Épée de Solkan est un agent des Chevaliers de la Pureté, un de leurs membres les plus actifs. Il appartient au groupe de chasseurs de mutants le plus radical et bruyant de cette organisation, mais même ses compagnons ne connaissent pas son identité.

Les Chevaliers de la Pureté ont fait savoir par le circuit des rumeurs des lieux mal famés que les messages et lettres témoignant de l'existence de mutants ou sectateurs laissés dans une cache de Kruiersmuur seraient suivis d'actions. Cette boîte à lettres se trouve dans la gargouille qui surmonte la fontaine au pied du clocher de Tarnopol. Personne, passant ou guetteur, n'a jamais vu les messages être ramassés, mais ils ne sont plus là au matin. Personne ne connaît l'identité de ce croisé – ou personne ne le dit.

Cette situation est à l'origine des rumeurs les plus folles : l'Épée ne serait pas un homme, mais un esprit vengeur, un puissant magicien ou un prêtre. Les gens plus pondérés écartent les théories les plus folles, mais il n'en reste pas moins que nul ne connaît la vérité. Une seule chose est certaine : il a déjà tué dans tous les coins de la ville, y compris à Elfeville. Les habitants de Kruiersmuur, qui attribuent le déclin du quartier à l'afflux des "estrangers", le considèrent avec une fierté perverse.

L'Épée de Solkan peut adopter de nombreuses formes grâce à son anneau magique. Celui-ci diffère légèrement du modèle habituel, car il régénère 1 point de magie toutes les 2 heures, et peut donc être utilisé régulièrement. L'Épée de Solkan est également compétent en déguisement, une compétence dont il se sert quand cela l'amuse.

C'est délibérément que l'identité et les contacts de l'Épée de Solkan ne sont pas précisés, si ce n'est son appartenance aux Chevaliers de la Pureté. Au MJ de déterminer comment l'énigme que représente ce personnage sinistre et redoutable s'intègre dans leur vision de Marienburg. Il est toutefois presque certain que l'Épée de Solkan appartient à une des riches familles de Marienburg, la vieille aristocratie peut-être, ou même une des Dix. Il dispose aussi sans doute de contacts au sein des Coiffes Noires – ce qui n'a rien de surprenant si l'on considère que certains des Gardes appartiennent eux-mêmes aux Chevaliers de la Pureté.

Personnalité et motivations : Troisième fille d'une petite famille noble d'Ostland, Maria a refusé le mariage arrangé ou la terne relégation à vie d'une nonne de Shallya. Éprise d'action, elle a fugué pour rejoindre une unité mercenaire. Alors que son unité se trouvait cantonnée à Marienburg, elle s'est découvert un talent inné pour le commandement et un attachement au dogme de Myrmidia. Elle fait actuellement son noviciat comme officier de la garde du temple et va bientôt obtenir le poste d'aumônier des Serres Rouges sur l'Île de Rijker où elle complétera sa formation cléricale. C'est un leader dynamique, capable d'inspirer le meilleur à ses troupes, et son calme sous le feu force l'admiration. Elle espère être envoyée à Kislev afin d'affronter l'ennemi chaotique.

Cependant, son dévouement au temple et son instinct dans le domaine militaire viennent compenser sa grande faiblesse : elle n'a rien d'un diplomate. Elle semble avoir un don pour exposer ses opinions avec véhémence, ou simplement pour tenir les mauvais propos devant la mauvaise personne. Ce comportement a provoqué plusieurs conflits avec ses supérieurs et sa carrière a de fortes chances de se limiter au temple. D'un autre côté, cela fait d'elle une source potentielle de nouvelles, de rumeurs, d'informations et d'opinions sincères

Relations : Maria est appréciée des Tiléens qu'elle commande et du personnel du temple. Après plusieurs visites à Rijker, elle est en bons termes avec le gouverneur de Beq (voir p. 133) et le Capitaine des Serres Rouges Jacopo d'Arezzo (voir p. 134). Elle n'a que du mépris pour Arhennius Vogt, le Gardien Général du Mur van Zandt (voir p. 134).



"C'est beau ici, Maman – des arbres bordent certains des canaux, il y a des fontaines dans les squares et de vrais parcs. C'est si agréable de marcher dans Goudberg qu'on en oublie qu'on est au milieu d'un marais."
– lettre d'une touriste impériale

"Tout l'argent qui se déverse sur la ville finit toujours par revenir aux pieuvres qui hantent nos eaux. Si on pouvait fouiller leurs bureaux, je suis sûr qu'on trouverait les titres de propriété qui déclarent que nous leur appartenons tous."
– un cocher d'eau méditatif

"Mon frère et moi, on passait devant la maison van de Kuypers quand dix de ses tueurs nous sont tombés dessus à bras raccourcis ! Tout ça pour avoir marché là où tous les Marienbourgeois ont le droit d'aller ! Ils nous auraient tués si la Garde n'était pas venue nous arrêter pour violation de propriété."
– un manouvrier du Suiddock

Goudberg

Goudberg est un des quartiers les plus riches de Marienburg, avec Guilderveld et Oudgelwijk. Plus calme et maniéré que Guilderveld, le quartier reste exempt de la lassitude mélancolique de la vieille noblesse d'Oudgelwijk. Les gens de Goudberg, les riches et les très riches, peuvent se permettre de vivre à l'écart de leurs affaires, qu'ils confient à leurs cohortes de laquais.

À Goudberg, l'élégance est un maître-mot et l'architecture du quartier reflète la chose. Bien que de taille modeste selon les standards de la noblesse du Vieux Monde, les demeures des riches sont lourdement décorées dans le style qui était à la mode à l'époque de leur construction. Les colonnes cannelées tiléennes et les Victoires Ailées de Nulner jouxtent les gargouilles et faux créneaux de la Guerre d'Indépendance. Les intérieurs sont somptueux, et nombre de gentilshommes campagnards de l'Empire se sont pris pour des rustauds après une visite. Tout le monde a des domestiques, ne serait-ce qu'un ou deux pour le ménage et la cuisine. Les demeures des Dix regorgent de serviteurs en livrée, recrutés pour la plupart dans les ghettos cathayen, nippon, indien et kislévite placés sous la juridiction de Goudberg.

Les affaires concernent surtout le luxe, les services et les arts. Le dramaturge Willibrord Mengelberg dirige le très estimé théâtre Aardbol. Quoique subventionné par le gouvernement, ce théâtre est célèbre par ses farces qui raillent l'élite de Marienburg. Dans une maison offerte par Jaan van de Kuypers et transformée en meilleur lycée privé de la cité, le fameux érudit Timotheus Rogeveen enseigne aux enfants de l'élite. À Goudberg, les barbouilleurs de trottoir, les racoleuses et les coupe-bourse du Marienburg ordinaires sont remplacés par les sculpteurs, les courtisanes et les monte-en-l'air audacieux.

Le jour, les rues et les canaux sont remplis de domestiques et de fonctionnaires vaquant aux affaires de leurs maîtres. Les artisans font des livraisons ou accomplissent leur ouvrage, tandis que des marchands et courtiers de moindre importance concluent des marchés en déjeunant à la table des élégants cafés. Les mendiants sont énergiquement repoussés.

La nuit, les rues et les canaux se font plus tranquilles tandis que les gens commencent leurs tournées nocturnes de visites de politesse. Des embarcations éclairées de lanternes vont de demeure en demeure, entraînées par le tourbillon des réceptions et festivités moins formelles. De jeunes fils de famille, à qui leurs capes et leurs rapières donnent fière allure, circulent en petits groupes tapageurs d'un club de boisson à l'autre.

Ici, les Coiffes Noires ne manquent pas de moyens et prennent grand soin de protéger les biens des résidents. Comme les combattants privés des Grandes Familles du secteur protègent les demeures de leurs maîtres, les Gardes peuvent se concentrer sur le reste du quartier – ce qui ne les empêchent pas d'accourir quand Mijn Heer Directeur van den Nijmenks appelle ! La Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs se montre de fait extrêmement prudente dans ce quartier : les cibles sont tentantes, mais les risques sont élevés. Certains mauvais plaisants prétendent par ailleurs que si les Gentilshommes sont moins actifs à Goudberg, c'est parce que les loups ne se mangent pas entre eux.

Service d'Escorte Marquandt
Au Repos Princier
Chantier Naval Van Reeveldt
À l'Enseigne du Pinceau et de la Mouette
Musée de cire & studio Ree

Musée de cire & studio Ree

Un promeneur qui descend la rue des Douceurs depuis le square du Baron Huybrecht tombe, près du pont Slangenbezweerder, sur un étrange bâtiment perdu au milieu des scriptoria, confiseries et appartements de luxe du secteur. Haut et étroit, sa façade ornée de couleurs

"C'est un endroit fascinant, ma chérie ! Les sculptures ont l'air si vivantes que l'on croit qu'elles vont parler !"
– une matrone de Goudberg



"Oh non, sahib ! Sahib Ree est un grand artiste ! Il est comme le légendaire Sorcier de l'Île du Singe, qui pouvait donner la vie à un rocher par un simple effleurement de son chasse-mouches. Les scènes de romance et de danger, d'horreur et de comédie abondent dans cet excellent musée. Oui, oui, oui ! Pour deux petits guilders, le misérable Hadji que je suis vous guidera parmi les merveilles de Sahib Ree et mettra ses connaissances approfondies à votre service."
– racoleur d'Indierswijlk en quête d'un guilder facile



foncées présente un aspect inquiétant qui tranche sur le voisinage brillamment décoré.

Sous un sombre auvent, un bourreau encapuchonné se tient immobile, tenant sa hache devant sa poitrine, comme s'il attendait patiemment le condamné. Il s'agit en réalité d'un simple mannequin de cire, mais d'une exécution particulièrement raffinée. À côté de lui, une enseigne peinte annonce "Musée de Sculptures de Cire Ree. Douze salles de Merveilles, Délices et Terreurs réputées dans tout le Monde Connu. Ouvert tous les jours, de midi à minuit. Un guilder la visite". Dans l'entrée, un Tiléen bossu répondant au nom de Giovanni reçoit l'argent des visiteurs et les escorte jusqu'à l'escalier qui monte vers les trois étages d'expositions. Chacun de ces étages accueille quatre salles consacrées à un thème particulier, réparties autour d'un palier central. Chaque exposition ne dure que quelques semaines et il y a donc toujours quelque chose de neuf à voir.

Le premier étage est le Royaume de l'Histoire. Des tableaux époustouflants montrent les grands moments du passé : une salle est consacrée à la reddition du Comte von Zelt devant les commandants de l'armée de Marienburg ; la suivante décrit la terrible bataille qui a opposé l'Amiral Jaan Maarten à Bartholomeus le Noir ; la troisième présente la rencontre entre l'Ambassade des Marchands et l'Empereur Magnus le Pieu, et la dernière l'intronisation de Marius.

Le deuxième étage est le Royaume des Légendes, où sont exposées des scènes appartenant aux épopées et romances classiques : l'amour fatal de Roméro et Juliana de Remas, la comique accession de Ranald à l'immortalité, la Demoiselle Cygne des Landes Miroitantes, et la Dame du Lac bretonnienne guérissant Gilles le Breton de sa blessure mortelle afin d'en faire son Chevalier Vert. Le troisième et dernier étage est le Royaume du Chaos et les rêves les plus sombres y prennent forme. Les visiteurs assistent à des scènes perturbantes faisant intervenir Guerriers du Chaos, sorcières, morts-vivants et autres créatures cauchemardesques. Le sous-sol abrite l'atelier de sculpture et de moulage, avec ses cuves de cire, et trois ou quatre personnages à divers stades de préparation. C'est là que travaille Giovanni le Tiléen, assistant artistique de Ree et presque unique objet de son ressentiment.

Tous ceux qui visitent le musée en ressortent impressionnés par le talent artistique et technique de Wilbert Ree. La plupart s'extasient sur l'apparence plus vraie que nature de ses œuvres, même s'ils ne voient pas toute la douleur et le désespoir contenus dans ces enveloppes de cire.

Wilbert Ree, Maître Artisan et trafiquant de drogue

Artisan, ex-alchimiste, apprenti alchimiste et apprenti artisan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	34	2	5*	9	53	1	52	33	56	57	44	44

Alignement : Neutre
Points de Magie : 20



Compétences : Acuité Visuelle ; Alphabétisation ; Armes de Spécialisation – Escrime ; Art – Sculpture ; Canotage ; Chimie ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Conscience de la Magie ; Évaluation ; Fermentation ; Hypnotisme ; Incantations – Magie Mineure, Bataille 1 ; Langue Hermétique – Magikane ; Métallurgie ; Natation ; Résistance Accrue* ; Sens de la Magie.

Sortilèges : Magie Mineure – Luminescence, Malédiction, Sommeil, Sons, Verrou magique. Bataille 1 – Débilité.

Dotations : Blouse d'artiste et grand béret souple ; sacoche de ceinture contenant des ciseaux de sculpteur ; échantillons de tissus ; rapière (I +20, D -1) ; main gauche (D -2, P -10) ; 1D20 + 1D4 guilders.

Points de Folie : 2

Folie : Mégalomanie (concernant ses talents d'artiste).

Citations : "Giovanni, espèce d'idiot ! J'ai dit mauve, pas puce. PAS PUCE !! Tu as tout ruiné ! La baronne Nikse avait une robe mauve, crétin ! J'en sais quelque chose – j'y étais. Et qui mieux que moi pourrait sculpter son mémorial ? Qu'est-ce que nous allons faire de dix mètres de velours puce ?"

"Je sais que votre maître attend avec impatience le buste de cire de sa maîtresse, mais il doit comprendre que je ne peux sculpter dans aucun autre matériau – vraiment aucun autre – que cette cire unique que moi seul fais venir d'Ind. Jusqu'à l'arrivée de la prochaine cargaison, nous ne pouvons rien faire."

Apparence : Ree est un individu mince et mou de 1,90 mètre. Avec son grand nez et sa pomme d'Adam proéminente, il ressemble à un épouvantail – et avec sa tenue d'artiste outrancière, à un épouvantail caractériel. Avec les clients de haut rang, il affecte une dignité supérieure.

Personnalité et motivation : À 32 ans, Wilbert Ree est un membre flamboyant de la société de Goudberg, ce qui lui convient parfaitement. Il est bon pour les affaires d'être bien en vue, et il se comporte en toutes circonstances comme s'il était parfaitement intégré à la société qui l'entoure. Quand les gens fortunés de Goudberg lui commandent des sculptures les représentant, eux ou leur famille, ils s'attendent à rencontrer un artiste tout en emportements et caprices, et c'est exactement ce qu'ils obtiennent. La classe moyenne espère un génie fantasque et des complaisances scandaleuses, et elle n'est pas déçue non plus. Derrière ces deux



masques, Ree jouit d'une liberté bien plus grande que celle d'un marchand ou contrebandier ordinaire.

Ree a étudié en Tilée et les compétences techniques acquises pendant son apprentissage auprès du dément Luigi Spadolini de Tobaro (qui a fini sur le bûcher en raison de ses recherches sur la taxidermie humaine) lui ont permis de devenir un brillant étudiant de l'anatomie et un sculpteur sur cire *sans pareil*. Il avait cependant compris dès le départ que cet art ne rapportait guère – et qu'il trouverait plus de profit dans d'autres champs d'activité – en particulier dans les Champs Noirs d'Arabie où fleurit le Lotus Noir.

Dans son rôle d'artiste perfectionniste, Ree a fait savoir que son musée de cire était le seul du Vieux Monde à utiliser exclusivement la Cire d'Ivoire importée d'Ind – d'après ses dires, une substance à base de graisse d'éléphant et de cire produite par les abeilles géantes de ce pays. Des cargaisons de cire arrivent par bateau plusieurs fois par an : des centaines de lourds blocs de trente centimètres de côté. Bien que marqués de sceaux indiens et accompagnés des documents appropriés, ils viennent tous en réalité d'Arabie. Au centre de chacun d'eux, une cavité renferme une livre de poudre de Lotus Noir. Wilbert Ree est le plus grand contrebandier en Lotus Noir de Marienburg.

Ree croit sa contrebande indécelable : si l'on fait fondre la cire, celle-ci dissout la drogue, et ce n'est qu'en coupant le bloc au bon endroit (au niveau du sceau indien) que l'on peut atteindre la cavité. Une autre menace pèse toutefois sur ses activités. Il y a quelques semaines, Ree a été frappé d'horreur en découvrant que quatre des personnages exposés dans son musée n'étaient pas de simples sculptures. Comme les blocs de cire brute, ils contiennent quelque chose de déplaisant : Giovanni, son assistant, a recouvert des cadavres de cire pour les intégrer aux tableaux du musée.

Giovanni est, comme son maître, un artiste brillant et un fou, mais c'est aussi un adepte de Slaanesh – le culte est un gros client de Ree et il a réussi à attirer Giovanni dans ses griffes il y a un an. Certains des corps utilisés proviennent de la Traite des Corps ; d'autres ont été enlevés dans les rues – des mendiants et des étrangers pour la plupart. Si ces faits venaient à être révélés, ce serait bien sûr la fin du musée, peut-être celle de Ree, et certainement celle du trafic. Ree est dans une situation désespérée : il sait qu'il doit se débarrasser de Giovanni et des cadavres, mais s'il a réussi à asservir son assistant au Lotus Noir, il ne sait que faire du reste.

Relations : Ree est bien connu de l'élite de la société de Marienburg – il figure sur la liste prioritaire de toutes les soirées données à Goudberg, et de plus en plus de parents ambitieux souhaitent immortaliser leurs enfants dans la cire. Ree est aussi en bons termes avec Venk Kataswaran du Lotus d'Or (voir p. 66) : le Lascar est un client important même s'il lui doit quelque 500 guilders depuis plus d'un mois. Ree a menacé de lui couper tout approvisionnement et se demande avec inquiétude s'il n'a pas trouvé un autre fournisseur. Giovanni est en rapport avec les quelques goules de Marienburg qui lui servent d'intermédiaires avec les racoleurs et coupe-gorge les plus dépravés qui le fournissent en victimes. Deecksburg (voir p. 112) connaît Giovanni et en a peur : il a détecté la marque du Chaos dans ses esquisses et sait qu'il l'a dévoré.

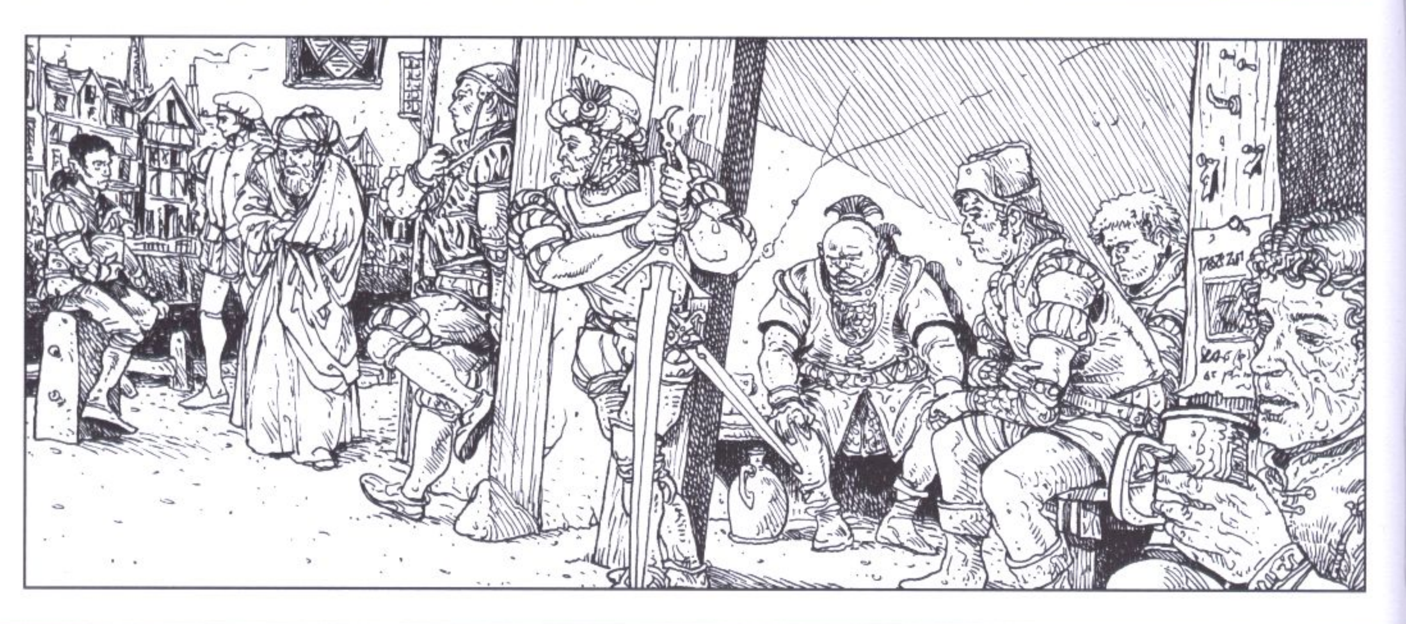
Service d'Escorte Marquandt

Brigands et coupe-gorge, cambrioleurs et voleurs à la tire, racketteurs, ravisseurs et tueurs à gages – la vie, l'intégrité physique et la propriété ne sont jamais réellement en sécurité dans la plupart des cités du Vieux Monde. La Garde, surchargée de travail et en sous effectif, quand elle n'est pas incompétente ou corrompue, ne peut pas faire grand-chose. Même quand ses représentants sont honnêtes et compétents, ils n'interviennent généralement qu'une fois le crime commis, ce qui n'est guère réconfortant pour les cadavres qui refroidissent sur le pavé.

Les classes moyennes et pauvres de Marienburg doivent se contenter de porter une dague et de prier pour que ce soit le tour d'un autre. Mais pour les gens aisés qui veulent ce qu'il y a de mieux en matière de protection, la meilleure adresse est celle du Service d'Escorte Marquandt, à l'enseigne des épées croisées sous un bouclier, sur le canal Zwaansloop dans Goudberg.

L'entreprise Marquandt occupe le rez-de-chaussée d'un bâtiment à trois étages à côté de l'auberge Au Repos Princier, un bâtiment où Marquandt loge au premier étage. Le rez-de-chaussée est divisé en deux bureaux. De 8 heures au crépuscule Velma Rutten, une ancienne scribe et collecteur d'impôts, occupe le premier où elle exerce ses fonctions de secrétaire et de comptable. Son travail consiste en partie à faire le tri entre les clients à écarter et ceux qui ont vraiment besoin de l'aide de Marquandt. Elle est entièrement dévouée à son employeur et prend son travail très au sérieux. Habituellement,

> *"C'est la troisième lettre de menace que vous recevez ce mois-ci, Alfons ! Vous devez prendre ça au sérieux. Qu'est-ce que vous ferez s'ils s'en prennent à votre femme et à vos enfants ? Venez avec moi – je vous emmène voir Marquandt. Si quelqu'un veut vous tuer, Marquandt est votre meilleure chance de rester en vie !"*
> – un banquier de Guilderveld à un ami







> *"C'est un racket, je vous le dis. Marquandt ou un de ses gars se pointe comme par miracle pour proposer leur 'protection' chaque fois que quelqu'un en a besoin. Pourquoi croyez-vous qu'il n'arrive rien aux gens menacés par la 'Guilde Dont J'n'ai Jamais Entendu Parler' et protégés par Marquandt? C'est parce qu'il est dans le coup et qu'il verse un pourcentage à la Ligue, voilà pourquoi."*
> – un Goudbergien soupçonneux

un ou deux des "gars" Marquandt traînent également par là et se font un plaisir d'éjecter les gens qui ne prennent pas Velma au sérieux.

Le bureau de Marquandt, luxueusement meublé, est protégé par une lourde porte en chêne. C'est là qu'il reçoit ses clients, qu'il évalue leurs besoins et qu'il fixe ses tarifs. La pièce est dominée par un lourd bureau de bois couvert d'un marbre de Tilée (un cadeau d'un client reconnaissant) et les murs sont décorés d'armes et d'armures remontant à la période aventurière de Marquandt. Sa clientèle comprend quelques Marienbourgeois très importants, mais personne qui soit vraiment proche des Dix, ceux-ci disposant de leurs propres troupes. Le Service d'Escorte Marquandt assure aussi la protection des riches visiteurs étrangers, et son agence est très appréciée par ceux qui aiment à "s'encanailler" dans les quartiers mal famés de la ville, comme le Suiddock. Marquandt demande en moyenne 10 guilders par jour et par garde du corps, payables d'avance.

Les PJ peuvent s'adresser à Marquandt s'ils sont à la recherche de travail, les blessures et décès suscitant une rotation constante du personnel. Il veille à fournir des gardes du corps supérieurs à la moyenne et les postulants devront donc faire preuve d'une solide expérience. Son travail lui permet souvent d'acquérir des informations sensibles, mais il est adepte du secret professionnel et ne s'abaisse jamais au chantage. Il faudra donc vraiment lui fournir d'excellentes raisons pour qu'il accepte de renseigner qui que ce soit sur sa clientèle.

Tobias Marquandt, professionnel de la protection

Duelliste, ex-chasseur de primes et garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	48	5	6	10	47	2	31	37	62	64	57	30

Alignement : Neutre (sans alignement)

Compétences : Acuité Auditive; Adresse au Tir; Alphabétisation; Armes de Spécialisation – Arbalète, Escrime, Lasso, Filet, Armes de Parade, Pistolet; Coups Assommants; Coups Précis; Coups Puissants; Déplacement Silencieux Rural & Urbain; Désarmement; Escalade; Esquive; Étiquette; Filature; Natation; Pistage.



Dotations : Rapière (I +20, D -2) et main gauche (D -2, P -10); arbalète de poing (16/32/50, FE 1, Rch 1/1) sous son manteau, dard imprégné de trois doses d'Humanicide, paire de pistolets de duel (8/16/50, FE 3, Rch 2/1) chargés en permanence dans son bureau; pourpoint de bonne qualité, chausses et manteau; flasque de cognac; coup-de-poing (CC -10, D -1); 1D20 + 1D10 Gu; boîte de tabac à priser d'excellente qualité; Anneau de Sort – Aura de Protection ("Tutela") et Peur Magique ("Fugete"), 17 PM.

Citations : "Donc vous avez roulé un agent de Llianlach, et vous croyez maintenant qu'il veut se venger. Nous pouvons vous protéger, mais cela va être cher. Très cher."

"Velma, prenez ce message pour Petite Tête Ronde. 'Cher Miguelito, virgule, j'ai entendu parler de tes plans et je te félicite de ton audace, virgule, la Baronne du Piquet est cependant sous notre protection, point. Si tu tiens au peu de cheveux qu'il te reste et au scalp sur lequel ils sont attachés, virgule, je te suggère de t'en tenir aux ivrognes. Point. Marquandt' À envoyer par la méthode habituelle."

Apparence : De taille moyenne, vigoureux et puissant, Marquandt garde ses cheveux blonds coupés en brosse et arbore une moustache en guidon au-dessus d'un menton rasé de près. Sa cicatrice de duel sur la joue gauche et son nez cassé le vieillissent audelà de ses 39 ans. Ses yeux gris-vert sont toujours alertes et ne manquent jamais de saisir toute la scène.

Personnalité et motivations : Tobias Marquandt adore les défis et le jeu du chat et de la souris. Après avoir parcouru l'Empire et Kislev, il a compris qu'il pouvait mettre ses talents à profit en protégeant d'autres personnes. Il se consacre cœur et âme à son travail, et il n'apprécie pas du tout ces rares occasions où l'opposition a le dessus. Il croit fermement que la vengeance "est une garce" pour reprendre ses propres termes.

Relations : Marquandt possède de nombreux contacts dans toute la société de Marienburg, de Goudberg à Doodkanaal, et dans plusieurs autres cités du Vieux Monde. Il n'a ni encouragé ni combattu les rumeurs qui le prétendent corrompu et il leur doit bien des contacts utiles au sein de la pègre de Marienburg et même quelques contrats. On sait qu'il a déjà vendu des informations intéressantes à la Ligue mais il n'a jamais trahi un client.



Il sait que Tante Mina (voir p. 129-130) est un receleur et il l'utilise pour transmettre des messages à Adalbert Henschmann (voir p. 171). Il étudie actuellement une demande de protection secrète de Margaretta de Kruiersmuur (voir p. 124). La requête émane d'un correspondant anonyme qui a joint à sa missive assez d'or pour payer un mois de service. Marquandt se demande naturellement qui peut bien être ce mystérieux correspondant.

Au Repos Princier

À côté du Service d'Escorte Marquandt se dresse une antique auberge à deux étages qui compte parmi les établissements les mieux fréquentés de Marienburg. Elle doit son nom au Grand Prince Rikard du Reikland, qui ne descendait jamais ailleurs quand il rendait visite au Baron Matteus, et cultive une atmosphère élitiste reflétée par la clientèle. Seuls les meilleurs (c'est-à-dire les plus riches) peuvent se permettre de manger et dormir ici, même si quelques arrivistes acharnés de la classe moyenne échangent parfois des années d'économie contre le privilège d'une soirée au Repos Princier.

Le Repos Princier est particulièrement réputé pour sa cuisine exquise et son service impeccable. La salle à manger compte une douzaine de tables de toutes tailles, entre lesquelles se glissent des serveurs en tabard pourpre royal - le droit d'utiliser cette couleur leur ayant été accordé par le Grand Prince Rikard comme l'atteste une lettre exposée sous cadre au-dessus de la cheminée. La cuisine est dirigée par le Maître-Chef August Bardolino, un Miraglianais dont le dernier poste n'était rien de moins que le Palais Royal d'Oisillon. La cave à vin, sans égale à Marienburg, ne contient que les meilleurs crus de Bretonnie, Estalie et Tilée (selon le propriétaire, l'expression "vin impérial" est une absurde contradiction).

> *"La nourriture est exquise ici! Le Directeur den Euwe lui-même raffole de l'Anguille Grootscher en gelée. J'adore manger Au Repos Princier - comme tous les gens bien."*
> - un Goudbergien ambitieux

La plupart des chambres dont dispose l'auberge sont réservées à vie et les autres soumises à une liste d'attente qui peut s'étendre sur des années. Elles sont uniformément luxueuses, avec des matelas et des oreillers en plumes d'oie, des draps de satin et des couvertures en laine d'agneau. Chacune a son propre majordome à portée de clochette et, le propriétaire n'ayant pas regardé à la dépense, chaque pot de chambre a été magiquement parfumé par Sybo Haan en personne. La sécurité des clients et de leurs biens est assurée par Tobias Marquandt. Les PJ qui songent à passer une soirée au Repos Princier doivent s'attendre à une note cinq fois supérieure au prix standard.

> *"Quel ramassis de m'as-tu-vu! Ils m'ignoraient comme si je n'avais rien à faire là - moi, le Maître de la Guilde des Boulangers! J'avais attendu des mois pour ces réservations, et je m'étais même débrouillé pour avoir une chambre pour la nuit - surtout ne le dites pas à ma femme! Et qu'est-ce que j'ai eu pour ma peine? Du canard rôti qui était, je le jure, hanté et un lit où poussaient les champignons! Je ne plaisante pas! Le personnel m'a pratiquement accusé de leur faire une blague! À l'avenir, je m'en tiendrai aux endroits dans lesquels j'ai confiance."*
> - un Halfeling mécontent.

Rudolph Aasenberg possède l'auberge la plus sélecte du nord-ouest du Vieux Monde. Qu'est-ce qui peut donc le rendre si malheureux? Pourquoi prie-t-il tous les soirs pour la clémence de Shallya et consacre-t-il des sommes astronomiques en consultations de voyants inutiles? Parce que le pauvre Monsieur Aasenberg est convaincu que son auberge est hantée, qu'il est réduit au désespoir par des événements embarrassants qui, s'ils venaient à être connus, ruineraient la réputation du Repos Princier et sa bourse.

Les problèmes de Monsieur Aasenberg ne doivent rien aux fantômes. Il héberge en fait un invité clandestin, un pensionnaire qui veut simplement rendre service.

Grignoti Œilmoisi, Chaman de Mère Champignon

Morveux extraordinaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	47	2	2	7	60	2	34	24	34	24	34	24



Alignement : Neutre (Mère Champignon)

Compétences : Acuité Auditive; Camouflage Rural & Urbain; Chance; Connaissance des Champignons (variante de Connaissance des Plantes); Contorsionnisme; Déplacement Silencieux Rural & Urbain; Esquive; Fuite; Identification des Champignons; Immunité contre les Maladies; Langue Étrangère - Occidental; Réflexes Éclairs; Théologie - Mère Champignon.

Dotations : Veste et pagne souillé; couteau de table volé; collection de déjections félines dans un sac; Amulette de l'Allégresse Fertile (incrustée dans son estomac depuis qu'il l'a avalée) - elle lui permet de créer des effets magiques mineurs susceptibles d'enthousiasmer un morveux : poussées de champignons et autres moisissures multicolores, bruits de "coussin péteur" aussi obscènes que possible, transport de ses déjections dans n'importe quel lieu voisin, etc. Rien de tout cela n'est dangereux, et l'Amulette ne doit être pour le MJ qu'une occasion d'introduire animation et drôlerie.

Citation : "Moi aimer. Moi aider."

Apparence : Soixante-cinq centimètres de haut, voûté et crasseux. Quelques touffes de cheveux parsèment sa tête verte et verruqueuse. Ses yeux chassieux et jaunes trahissent en revanche une intelligence supérieure à la moyenne des morveux.

Personnalité et motivations : Grignoti était autrefois le compagnon de l'Élémentaliste Carstein, un Sorcier de l'Empire. Celui-ci avait eu pitié de cette petite peau verte qu'il avait dénichée dans un repaire de Gobelins nettoyé par ses soins. Ayant détecté son début d'intelligence (le morveux pouvait effectivement compter jusqu'à quatre), Carstein l'avait domestiqué et s'y était attaché. Ne pouvant l'afficher aux yeux de tous, il le transportait dans une petite valise percée de trous.

Carstein a connu une fin prématurée alors qu'il était à Marienburg. Il profitait de son séjour au Repos Princier pour étudier les étranges pouvoirs d'un objet magique récemment acquis quand, après une pause imposée par un besoin pressant, il avait surpris Grignoti qui avalait l'amulette. Avant qu'il ait pu lui faire recracher l'objet, sa colère se traduisit par une crise d'apoplexie fatale.

Grignoti ne pouvait comprendre ce qui venait de se passer, mais il savait qu'il était en mauvaise posture et qu'il devait se cacher. Il réalisait, hélas, qu'il n'avait nulle part où aller. Carstein appréciait d'évidence beaucoup l'auberge et il décida donc de rester là, se cachant dans les murs et dans la fosse d'aisances afin d'aider ces gens sympathiques. Il découvrit rapidement qu'il pouvait rendre l'endroit encore plus "accueillant" (du point de vue morveux) par ses seuls "souhaits". Ayant tout oublié du morceau brillant de roche luisante, il suppose que c'est une bénédiction de Mère Champignon et se croit un grand chaman. Il a consacré ces derniers mois à de menus perfectionnements de-ci, de là, et les réactions du personnel ont été extrêmement gratifiantes. Il a même commencé à faire pousser un joli rond de vesses-de-loup sur les poutres du grenier.

Relations : La nuit, Aasenberg et ses employés entendent parfois le faible grattement de pieds minuscules, d'évidence, une



manifestation du “fantôme”. Une seule créature connaît la vérité – Harry le chat. Il a rencontré une nuit Grignoti qui vadrouillait dans l'auberge et tous deux sont maintenant de grands amis. Harry reste assis pendant des heures à fixer un point du mur derrière lequel se cache le morveux, ou à miauler devant le trou du siège des toilettes, en attendant qu'il sorte. Le personnel croit bien sûr qu'il a repéré une souris.

À l'Enseigne du Pinceau et de la Mouette

“C'est l'artiste le plus remarquable que Marienburg a jamais produit – des artistes imitent son style dans tout le Vieux Monde. C'est vraiment dommage qu'il ait cessé de peindre. Il a succombé à l'alcool, je crois. Ce sont maintenant ses élèves qui assurent toute la production de l'atelier, mais aucun ne pourra jamais l'égaler.”
– un prétendu critique

À l'extrémité nord de Goudberg, près des logements ouvriers d'Ostmuur, se trouve le Galetas, un ensemble de canaux sinueux et ruelles étroites menant à de petites places autour desquelles se sont établis nombre d'artistes reconnus de Marienburg et d'ailleurs. Sculpteurs, peintres, souffleurs de verre et autres créent ici de merveilleuses œuvres d'art et transmettent leur savoir aux apprentis les plus richement pourvus en talent ou en or (les deux étant encore mieux).

La maison la plus célèbre a pour enseigne le Pinceau et la Mouette. Ce n'est pas une taverne, mais l'atelier de Hieronymous Deecksburg, généralement considéré comme le peintre et portraitiste le plus talentueux de toute l'histoire de Marienburg. Chose inhabituelle pour cette ville, l'atelier est installé au dernier étage et c'est là que les élèves du maître étudient la technique sous son œil vigilant. Le jour, plus d'une douzaine de chevalets sont utilisés par les aspirants artistes qui se perfectionnent dans les lumières et les ombres, les perspectives et les techniques. Une série de larges vasistas offrent une lumière excellente sans alléger l'atmosphère chargée d'odeurs de peintures, d'huiles et de solvants.

“Il m'a envoyé balader, figurez-vous! Mon argent était irréprochable, et ce n'est pas comme s'il avait des douzaines de commandes en attente – il n'a pas réalisé un seul portrait en cinq ans! Il s'est contenté de dire que je n'aimerai pas ce que je verrais. Hmph! Je crois plutôt qu'il a perdu son œil d'artiste, si vous voulez mon avis.”
– une prêtresse d'Hændryk

Le rez-de-chaussée est occupé par un maître maçon guindé d'Ostmuur et son ambitieuse famille qui exulte à l'idée d'avoir pour voisin le grand Deecksburg. Jusque-là, celui-ci a réussi à échapper à leurs incessantes invitations à “venir prendre un verre”.

Quant à Deecksburg, il vit seul au premier étage, mais une gouvernante d'Ostmuur lui fait ses repas et veille à ce qu'il ne “boive pas son dîner!” L'endroit est une caricature d'antre d'artiste – on dirait qu'une tempête de la Mer des Griffes vient juste de passer. Carnets d'esquisses et toiles à moitié peintes sont éparpillés un peu partout alors que l'armoire semble n'avoir pas servi depuis des



années. Des bouteilles vides d'excellents alcools gisant parmi les déchets témoignent des problèmes de l'artiste. On peut aussi y trouver la collection de fusains très privée de Deecksburg, cachée dans un compartiment secret de l'armoire. Expression suprême de son immense talent, elle risquerait fort de le faire condamner à mort si elle venait à être découverte.

Hieronymous Deecksburg, Maître Artiste maudit par Véréna

Artisan, ex-initié et apprenti

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	23	3	4	8	58	1	55	45	33	38	43	48



Alignement : Neutre (Véréna)

Compétences : Alphabétisation ; Ambidextrie ; Art - Peinture ; Calcul Mental ; Chimie ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Parchemins ; Étiquette ; Langage Secret - Classique, Guilde ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; Pictographie - Artisan ; Sens de la Magie ; Théologie - Véréna.

Dotations : Blouse d'artiste ; sac à bandoulière contenant des pinceaux, des fusains et des craies de couleur ; carnet d'esquisses à serrure (la clé est accrochée à son cou) ; flasque de cognac de qualité ; dague (I +10, D -2, P -20) ; 2D10 Gu dans une bourse à la ceinture.

Citations : "Essaie encore, Anton. Ton sens de la perspective est bon, mais il manque encore quelque chose. Non, je ne te montrerai pas, cela ne servirait à rien. Tu dois voir la vérité avec tes propres yeux."

"Les poètes ont écrit que 'l'Art est la Vérité'. J'ai trahi les deux dans ce cas."

Apparence : La quarantaine passée, Hieronymous serait encore bel homme si son visage ne commençait à souffrir des ravages de l'alcool. Ses cheveux blonds tombent en boucles sur son cou et son visage rasé arbore un triste sourire entendu. Mesurant plus de 1,80 mètre, solidement bâti, il en impose encore quand il pénètre dans une pièce.

Personnalité et motivations : Deecksburg adorait autrefois son art et ses dons ne lui inspiraient que fierté. Son amour de l'art n'est pas mort, mais son talent l'effraie désormais. Ce portraitiste incroyablement perceptif de l'école "Réaliste" de Marienburg avait le sentiment que l'Art était sa voie vers la vérité, qu'il pouvait percer tous les voiles de la vie grâce à sa peinture. Sa poursuite passionnée de la vérité artistique l'avait même incité à rejoindre le clergé de Véréna comme initié à un âge déjà mûr. Après son admission dans l'ordre, il semblait béni par la déesse et son art se mit à révéler la personnalité intérieure des individus, et plus seulement leur apparence extérieure.

Un jour, alors qu'il réalisait le portrait du Grand Prêtre de Hændryk, une transe l'emporta et il se mit à peindre à une vitesse ahurissante. Au sortir de la transe, il ne gardait aucun souvenir de son étrange expérience si ce n'est la toile qu'il avait peinte et celle-ci ne lui inspirait que consternation et épouvante. Le portrait représentait en effet un être avide, vénal et totalement dépourvu de compassion - même si le visage était bien de celui de Simon Goudenkruin.

Hieronymous refusa de montrer son travail au prêtre, affirmant "qu'il avait encore besoin de quelques retouches". Rapidement, pendant la nuit, il avait réalisé un nouveau portrait plus complaisant - mais totalement faux. C'est pour avoir ainsi trahi ses vœux que Véréna l'a condamné à ne peindre que la Vérité ; et il ne peut désormais maîtriser son pinceau. Son travail révèle sans la moindre omission tous les défauts et vertus de ses clients. Hélas pour lui, les riches commanditaires de portraits possèdent généralement plus des premiers que des secondes. Et comme il ne peut savoir comment va tourner un portrait avant de le commencer, il refuse systématiquement toutes les commandes et ne vit plus que de son enseignement.

Mais Véréna - ou, peut-être, son amour de l'Art - ne le laisse pas s'en tirer aussi facilement. Il ne peut s'empêcher de dessiner, et ses esquisses sont incroyablement révélatrices. Il a réalisé des fusains de maintes personnalités de Marienburg lors de leurs apparitions publiques, et il s'est mis à boire pour oublier ce que lui avaient appris ces œuvres. Il garde son carnet à dessins sous clé et ne le montre à personne.

Secret : Hieronymous Deecksburg ne dessine plus beaucoup - la malédiction et la honte de sa trahison pèsent trop lourdement sur ses épaules. Mais, un jour, alors qu'il assistait à la cérémonie d'ouverture du Stadsraad, l'apparat et le cérémonial de la scène l'ont poussé à la représenter. Quand il eut fini, il réalisa avec horreur qu'une nouvelle transe avait dévoyé son gribouillage inoffensif, et que le diplomate cathayen, Hong Fu Chu (p. 128), était représenté sous la forme d'un monstre mutant étendant sa griffe corruptrice sur Marienburg et au-delà. Il comprend le danger que représente Hong Fu Chu pour la cité, mais la dépression induite par son alcoolisme et la peur de révéler son "talent" l'empêchent de parler à ceux que cela intéresserait.

Relations : Deecksburg connaît nombre de familles de la haute société de Marienburg, puisqu'il enseigne à leurs enfants, qu'ils soient doués ou non. Ne vendant plus aucune œuvre, il ne vit que de leurs largesses et des revenus de son atelier. Il a de fait de très nombreux contacts, mais très peu d'amis intimes, et personne ne connaît son secret.

C'est un ami proche de Trancas Quendalmanlïye d'Elfeville (voir p. 77), qui visite régulièrement son atelier. L'Elfe s'inquiète de voir son ami boire autant, mais il en ignore la raison. Deecksburg connaît aussi la corruption et la dépravation de Giovanni, l'assistant de Ree (voir p. 108). Il sait qu'il devrait en parler, mais cela l'obligerait à révéler son propre secret. Son tourment ne fait qu'accroître son alcoolisme, et on le retrouve souvent dans les tavernes et autres auberges bon marché. On lui a récemment suggéré que le Lotus Noir pourrait soulager sa douleur : il résiste encore à la tentation mais peut-être plus pour très longtemps.

Chantier Naval van Reeveldt

Quelques-uns des meilleurs chantiers navals de Marienburg se situent sur le canal Zijdenmouw. Ils sont spécialisés dans les petits vaisseaux, les bateaux qui parcourent les canaux de Marienburg ou les fleuves de l'Empire. Du petit matin au crépuscule, des artisans œuvrent durement sur les berges en pente, martelant les carcasses de bois de leurs marteaux ou chantant en chœur quand un nouveau bateau glisse dans l'eau. Les capitaines qui ont de l'argent à dépenser ou qui veulent ce qu'il y a de mieux viennent y faire réparer leur navire.

Le meilleur de ces chantiers appartient à Maria van Reeveldt, maître charpentier de marine, qui a choisi après des années de commerce lucratif sur le Reik de se consacrer à sa vraie passion - la construction de superbes bateaux fluviaux. Elle a ouvert son premier chantier dans un coin un peu perdu de Kruiersmuur, un peu à l'écart, mais son intolérance de la médiocrité lui a rapidement assuré une réputation des plus flatteuses. Elle n'a pas tardé à acquérir une entreprise de Goudberg en perte de vitesse et sa cote grimpe depuis comme une fusée cathayenne.

"Si vous voulez un navire tenant la mer, apportez vos guilders au Suiddock ou à Rijkspoort - ou même à Elfeville. Mais si vous voulez quelque chose qui fera tourner toutes les têtes quand vous circulez sur les canaux, ou le petit ketch qui vous donnera le plus de plaisir dans la baie, allez vite chez van Reeveldt. La boutique est chère, mais elle fabrique les meilleurs bateaux de loisirs."
– le majordome de la Maison van den Nijmenks



"C'est un scandale une bonnêteté pareille ! - vous êtes sûr qu'elle est wastelandaise ? Et vous êtes sûr que c'est une femme ? Je veux dire, elle a les clés des bassins privés de tous les gros poissons - et elle ne s'en servirait que pour entretenir leurs bateaux ? Tripes de Morue ! Une occasion comme ça, on ne peut pas se contenter de l'oublier ! Il faut qu'on trouve un mors à cette jument."
- un "gentilhomme" de Goudberg frustré

Fait unique parmi les constructeurs de Goudberg, van Reeveldt assure également la maintenance régulière des bateaux qu'elle vend. Et elle n'attend pas que leurs propriétaires les lui amènent pour les faire réparer ; sa réputation de probité est telle que la plupart des riches résidents de Goudberg, de Guilderveld, d'Oudgelwijk et de Tempelwijk lui confient les clés de leurs bassins privés. Un authentique van Reeveldt représente maintenant un élément essentiel de la panoplie du prestige. Maria et ses employés sont autorisés à aller et venir à leur guise pour inspecter les bateaux et signaler les réparations à faire. Ces clés sont conservées dans un coffre importé des forges de Zhufbar (DS -40), van Reeveldt en personne note chaque jour les entrées et sorties, et un garde du Service Marquandt assure la surveillance nocturne du coffre.

Les PJ ne devraient entrer en contact avec van Reeveldt que dans le cadre d'une aventure concernant la dame. Mais s'ils veulent commander un bateau ou faire réparer le leur, elle demande le double du prix habituel.

Maria van Reeveldt, Maître Charpentier de Marine

Maître-artisan (charpentier de marine),
ex-batelier et apprenti artisan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	42	5*	4	9	47	1	51	48	35	34	41	40

Alignement : Loyal (Solkan)

Compétences : Acuité Visuelle ; Ambidextrie ; Astronomie ; Canotage ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Parchemins ; Construction Navale (+20 dû à sa compétence exceptionnelle) ; Force Accrue* ; Langage Secret - Guilde ; Natation ; Orientation ; Pêche ; Pictographie - Artisan ; Potamologie ; Résistance à l'Alcool ; Sens de la Magie ; Travail du Bois (+20 dû à sa compétence exceptionnelle).

Dotations : Outils de charpentier et tablier de cuir (0/1 PA, tronc) ; hachette ; 1D3 plans enroulés ; flasque d'infusion amère ; almanach des marées ; médaillon des Chevaliers de la Pureté (sous sa chemise).



Citations : "Ce maudit prétentieux d'Elfeville croit qu'il fabrique les meilleurs bateaux, mais il ne connaît absolument rien de la construction d'embarcations capables de négocier les canaux."

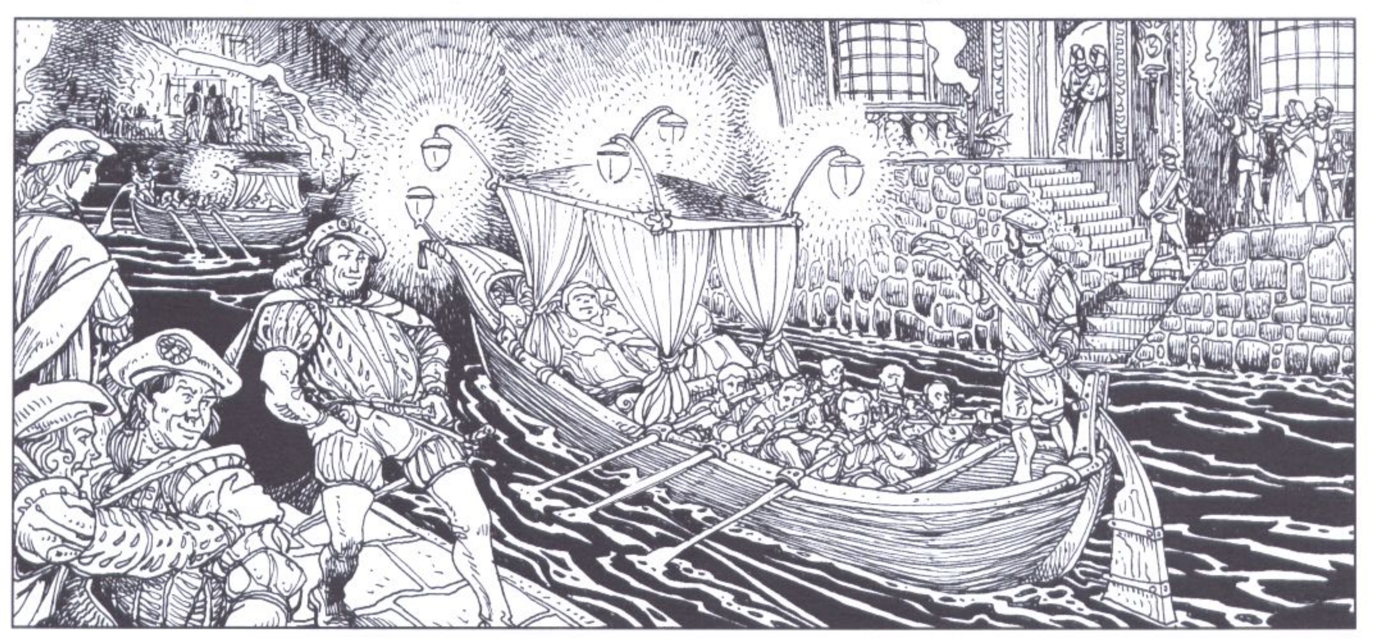
"Vous voulez quoi ? Dehors ! Vous m'entendez, fichez le camp ! Plutôt m'ouvrir les veines que de traiter avec cet égorgeur graisseux d'Henschmann !"

Apparence : Approchant le mètre soixante et les soixante-dix kilos, Maria est une femme puissante au visage marqué par des années de vie au grand air. Ses bras sont gros comme des jambons, ses cheveux gris acier rassemblés en chignon, et elle ne quitte jamais sa flasque d'infusion et ses outils. Ses yeux bleus restent rivés sur ceux de l'interlocuteur - un regard toujours exempt de tromperie ou de subtilité.

Personnalité et motivations : Maria van Reeveldt adore les voies d'eau du Vieux Monde, sur la plupart desquelles elle a navigué. Directe et honnête, elle est dévouée à son art. Le trafic intense des canaux de Marienburg lui réchauffe toujours le cœur et elle déteste la Guilde des Pilotes et Marins et son injuste contrôle.

Maria est aussi une femme terriblement sectaire. Les Elfes des Mers qui volent le travail des braves dockers marienbourgeois et les Tiléens de plus en plus nombreux dans la Guilde des Pilotes lui soulèvent la bile. Enthousiasmée par les slogans solkanites de pureté raciale, elle est devenue un membre passionné des Chevaliers de la Pureté (voir p. 40), qu'elle finance généreusement. Elle n'emploie que des Wastelandais de souche et ne cache pas son mépris pour les "bâtards", comme elle appelle tous les étrangers. Dans le même temps, elle considère la confiance de ses clients comme un dépôt sacré et préférerait mourir plutôt que de les trahir.

Relations : Sans qu'aucun des deux ne comprenne vraiment pourquoi, elle est très amie avec l'artiste Hieronymous Deecksburg, voir p. 112, (qui passe souvent des heures sur son chantier à regarder le trafic des canaux ou les ouvriers au travail. Elle le voit parfois dessiner mais respecte son intimité et n'insiste pas pour voir son travail) et d'Axel Huurder (voir p. 59), avec lequel on peut souvent la voir prendre un ou plusieurs verres. Elle passe régulièrement à la Confrérie de la Pureté pour assister aux réunions privées de l'ordre intérieur des Chevaliers. Elle ne participe pas personnellement aux frappes des Chevaliers, mais il lui arrive de fournir des embarcations non marquées à cette fin.



Willem l'Aveugle, mendiant pathétique

Charlatan, ex-soldat et bateleur (acteur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	44	2	5*	10	52*	1	42	38	50	53	40	48



Alignement : Neutre (Ranald)

Compétences : Ambidextrie ; Bagarre ; Baratin ; Charisme ; Comédie ; Coups Puissants ; Déguisement ; Désarmement ; Équitation ; Escalade ; Escamotage ; Esquive ; Imitation ; Langage Secret - Jargon des Batailles ; Réflexes Éclairs* ; Résistance à l'Alcool ; Résistance Accrue* ; Sens de la Répartie ; Soins des Animaux.

Dotations : Fripes et sébile de mendiant ; riches habits d'un jeune gentleman ; perruque, maquillage et écharpe sur les yeux ; 2D20 guilders en sous ; dague dissimulée (I +10, D -2, P -20) pour la nuit.

Citation : "Patientez un instant, gentil seigneur ou dame - je ne sais pas si vous êtes l'un ou l'autre ! Sacrifiez un sou ou deux à un vieux soldat. Ah, soyez bénie noble âme ! 'Que les dieux vous servent et vous soutiennent, et que la joie brille sur vous comme une aurore printanière.' *Gloriana*, acte un, scène deux. Soyez béni."

"Ayez pitié du mendiant, vous qui avez toit et âtre, car il est le nid chéri de la Blanche Colombe - *Préceptes Miséricordieux de Shallya*, livre IV, verset 17. Soyez béni mon enfant. Hmm… Bracelet d'or et de rubis sous la manchette. La Ligue sera intéressée."

S'il n'était pas si paresseux, Gunnar de Nuln aurait bien pu être un des plus grands acteurs de l'Empire. Mais sa vie n'a été qu'une longue quête de la plus grosse bourse pour le minimum d'effort. Élevé dans les taudis de Nuln, il a rejoint très jeune une unité de cavalerie légère, espérant y trouver de l'animation. Il n'y rencontra que discipline, exercices incessants et les insultes répétées de son sergent et des autres soldats.

Un jour, alors qu'une troupe itinérante passait à Nuln, Gunnar décida que la vie d'acteur itinérant était faite pour lui. Aller de ville en ville, rencontrer de jolies dames, se lever tard et recevoir l'admiration et l'argent des foules était pour lui un rêve paradisiaque. Il déserta à la première occasion et rejoignit le cirque qui quittait Nuln.

Par chance, il était doué pour le théâtre, mais la réalité était encore par trop différente de ses rêves. Debout avant l'aube, répétitions interminables, démontage des installations et nettoyage après les ours danseurs - ce n'était pas ce que Gunnar voulait ! Et question argent, ce n'était pas brillant non plus - il devait exister des manières plus agréables de vivre et de devenir riche.

Pendant une escale à Altdorf, Gunnar avait esquivé les répétitions pour aller visiter la ville. Sur une place proche de la Ruelle de Cuivre, il vit une chose époustouflante : un mendiant unijambiste racontait des blagues à la foule, et les gens lui donnaient de l'argent ! Pas de coups de pied, pas d'insulte, pas de crachats, mais des pistoles et des sous - et même parfois des couronnes d'or.

C'était comme si un rayon de lumière avait percé les nuages. Gunnar avait enfin trouvé sa voie. Retournant à la caravane, il vola une trousse de maquillage, quelques perruques et un bandeau de tissu fin qui permettait aux acteurs de jouer les aveugles sans affecter leur vision. Il embarqua ensuite sur un bateau à destination de Marienburg et profita du voyage pour améliorer son jeu.

C'est ainsi qu'est né "Willem l'Aveugle". Cela fait plusieurs années que les rues de Goudberg et de Tempelwijk hébergent un vieux soldat épris de littérature, malheureusement réduit à la mendicité et à la boisson par les horribles blessures qu'il a reçues au combat. Il s'installe souvent à proximité du temple de Shallya ou du Théâtre Aardbol où il joue sur la piété des passants et connaît une grande réussite. Le jour, il gagne sa vie sous les traits de Willem l'Aveugle et la nuit, il mène la vie d'un jeune gentleman bien né, le Baron Gerhard von Nebelkrank et Liebwitz, que l'on peut souvent rencontrer au Repos Princier et qui serait - peut-être - un lointain parent de la Comtesse de Nuln. Seul le propriétaire d'une miteuse boutique de prêt sur gages d'Ostmuur, à qui il loue un grenier, connaît son secret. Quelques pistoles par semaine suffisent à payer son silence.

Quand on le rencontre dans la journée, "Willem" ressemble à un mendiant crasseux de 60-70 ans - malade, laid, couvert de cicatrices et aveugle. Il débite ses tirades et attrape les gens les plus proches de lui. Quelques-uns ont pitié, s'amusent de ses citations littéraires et lui donnent quelques pièces. D'autres jettent rapidement quelque chose dans son chapeau pour s'en débarrasser. Il est très populaire auprès des Coiffes Noires qui apprécient ses réparties et ses récitals extraits des comédies les plus récentes. Personne ne sait qu'il sert aussi "d'œil" à la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs (voir p. 71) qui lui a attribué une place au sein de la Guilde des Mendiants. Gunnar ne leur révèle cependant pas tout : quand il repère des cibles particulièrement alléchantes ou faciles, il se charge lui-même de les voler - c'est dangereux, mais il apprécie ce genre d'émotion forte.

Il pourrait d'ailleurs être dégoûté des émotions fortes s'il savait que le commandant de son ancien régiment de cavalerie séjourne actuellement à Marienburg. Déserter de l'armée impériale est considéré comme une trahison contre l'Empereur, et le Commander Ralf Holstein possède non seulement une excellente mémoire des visages, mais aussi un amour absolu de la justice et une haine intense des lâches. Il ne reconnaîtrait peut-être pas Willem l'Aveugle, mais il ne manquera pas de se souvenir de la véritable identité du "Baron Gerhard", s'il vient à le rencontrer.



"Ce sont de braves gens qui travaillent dur. Ce n'est pas un quartier bien attirant, avec cette maudite fosse à purin – vous savez, le Canal Mort – mais les gens s'occupent de leurs affaires – même les Bretons. C'est vraiment dommage qu'on leur ait collé en plus cette maison de fous."
– East Ender compatissant

"Je reconnais que la maison a besoin de quelques réparations, mijn heer, mais le quartier a beaucoup de caractère! C'est vrai, il y a eu de l'agitation ces dernières années et les biens immobiliers ont perdu de la valeur, mais l'investissement n'en est que plus attractif."
– agent immobilier de Guilderveld

"LES ÉTRANGÉS DEHORS!"
– graffiti de Kruiersmuur

Kruiersmuur

Marienburg compte plusieurs quartiers ouvriers, des lieux où la plupart des gens ont un travail permanent et gagnent assez pour vivre dans un minimum de confort et de sécurité. Noordmuur, Ostmuur, Rijkspoort, Handelaamarkt et Schattinwaard sont les quartiers d'élection de la classe moyenne de Marienburg. Kruiersmuur ('le mur du portier'), le plus ancien de tous, est surtout habité par des artisans et des commerçants. Comme dans le reste de la ville, les bâtiments sont hauts et étroits, de deux ou trois étages généralement. Les rez-de-chaussée sont occupés par les échoppes et leurs propriétaires habitent le plus souvent au-dessus, les autres étages étant loués.

Le temps et le progrès n'ont pas été favorables à Kruiersmuur. Cela fait un moment que la partie sud de Marienburg connaît un certain déclin - de plus en plus d'entreprises se sont déplacées vers les quartiers au nord du Rijksweg, et les gens ont suivi le mouvement. Les fenêtres sont encore fleuries et les résidents continuent de fréquenter les églises du quartier chaque Festag, mais Kruiersmuur se dégrade petit à petit. Les peintures des avant-toits et des volets sont écaillées, des graffitis parsèment les murs. Les habitants de Kruiersmuur sont bien des Marienbourgeois typiques - amicaux, l'esprit vif, toujours aux aguets du guilder qui passe - mais ils vivent avec l'oppressante idée que la chance est contre eux, que les choses ne s'arrangeront pas sans aller d'abord encore plus mal.

La transformation du quartier explique pour une bonne part cette ambiance morose - les gens qui s'en vont sont de plus en plus souvent remplacés par des "étrangers", et le secteur ressemble de moins en moins à Marienburg. Il n'existe pas moins de quatre ghettos étrangers dans la juridiction du conseil de quartier.

Les Rémains et les Miraglianais s'opposent constamment et leurs bagarres occupent la Garde de Kruiersmuur presque toutes les nuits. La partie sud-est s'appelle désormais "la petite Bretonnie", ou la "Ville de l'Ail", en raison des préférences culinaires et de l'haleine de ses habitants. À l'extrémité opposée, le "Kleinmoot" accueille les Halfelings. Les Kruiersmuuriens les préfèrent à n'importe quel autre étranger humain, en raison de leur attitude raisonnable et de leur rôle de tampon avec le voisinage moribond du Doodkanaal.

Clocher de Tarnopol
Pension de famille Kœster
Dmitri l'Apothicaire
Aux Trois Guilders
Cimetière Deedesveld
Heiligdom, Asile Shallyen du Repos Béni



Cette importante immigration suscite la colère de ceux qui se prétendent "vrais" Marienbourgeois, et le Kruiersmuur est devenu un terrain de recrutement fertile pour les Chevaliers de la Pureté.

Dmitri l'Apothicaire

Au cœur de Kruiersmuur, sur le canal Zoutevis, se trouve l'échoppe de Dmitri Hrodovsky, un apothicaire de Kislev installé à Marienburg depuis quinze ans. Son commerce est au rez-de-chaussée d'une maison à colombage, et son appartement de célibataire à l'étage. Une enseigne placée au-dessus de la porte annonce "D. Hrodovsky, Chimiste et Herboriste", surmonté d'un dessin représentant un mortier et un pilon, pour ceux qui ne savent pas lire.

Derrière les fenêtres à nervures de plomb et la lourde porte de bois, la boutique est encombrée de fagots d'herbe suspendus devant une foule d'étagères où s'alignent des nuées de pots de verre ou d'argile remplis d'une multitude de poudres, cristaux, fluides et graines. Leurs étiquettes portent, dans l'écriture en pattes de mouche de Dmitri, des noms exotiques tels que "Teinture de Larmes d'Ogre" ou "Poudre de Toile d'Araignée Géante". Derrière le comptoir de bois taché se tient Hrodovsky en personne, qui mesure, broie et mélange ses concoctions. La plupart de ses clients viennent régulièrement de loin, préférant traiter avec Dmitri plutôt qu'avec leur apothicaire local.

Il est facile de fidéliser la clientèle, quand la moitié des médicaments que vous vendez sont conçus pour provoquer la dépendance du consommateur.

Hrodovsky est un trafiquant de drogue et presque un empoisonneur. Ses victimes, des grands bourgeois et marchands aux petites grands-mères et enfants, reçoivent des médicaments enrichis de drogues diverses, un mélange conçu pour que les utilisateurs se sentent très mal s'ils n'en reprennent pas régulièrement. Ne sachant pas que leur traitement a été corsé, et le même produit acheté chez d'autres pharmaciens n'ayant pas le même effet, ils sont contraints de retourner chez Dmitri. Celui-ci leur explique bientôt que "la loi du marché m'oblige malheureusement à augmenter mes prix". Tout cela rapporte à Dmitri des revenus substantiels et réguliers, et une clientèle enthousiaste qui ne jure que par ses "toniques".

"JE VEUX... EUH... DU SUCRE. C'EST ÇA. DU SUCRE." (CLIN D'ŒIL)

"Un homme remarquable et un des piliers de la communauté! La plupart des chimistes vous font payer les yeux de la tête pour les médicaments dont vous avez besoin, mais Dmitri est toujours prêt à faire crédit aux nécessiteux. Et les gens le remercient de sa générosité en revenant le voir régulièrement."
– un médecin de Kruiersmuur

Les PJ qui ont besoin de drogues illégales devront probablement traiter avec Dmitri. Membre de haut rang de la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs, il peut fournir presque tout ce qu'ils ont les moyens de payer, et sa réputation dans le monde de la pègre est bien établie. Utilisez la liste des drogues et poisons des pages 81-82 de ***WJRF*** et considérez que la disponibilité (voir le Guide du Consommateur, p. 292 de ***WJRF***) touche au "Fréquent" (après tout, Marienburg est une grande ville). Hrodovsky demande 5 Gu par dose pour les substances courantes, plus pour celles qui sont rares ou dangereuses. Il ne vend qu'aux gens présentés par la Ligue et ne négocie pas ses tarifs.

Dmitri Hrodovsky, Charlatan, pharmacien et herboriste

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	41	2	3	11	53	1	50	51	52	49	52	64

Alignement : Mauvais (Esprits kislévites)

Compétences : Armes de Spécialisation – Arbalète de poing, Tromblon, Rapière ; Baratin ; Charisme ; Chimie ; Connaissance des





Plantes; Déguisement; Éloquence; Escamotage; Évaluation; Fabrication de Drogues; Identification des Plantes; Imitation; Immunité contre les Poisons - Chimique; Langue Hermétique - Druidique; Pathologie; Préparation de Poison; Séduction; Sens de la Répartie; Traumatologie.

Dotations : Vêtements de qualité adaptés à sa profession; 1D4 paquets de "poudre tonique"; équipement et textes nécessaires à sa profession; canne-épée/rapière (I +20, D -1); arbalète de poing (16/32/50, FE 1, Rch 1/1) enduite d'Humanicide concentrée (4 doses); tromblon (24/48/250, FE 3, Rch 3/1); calepin à couverture de cuir; sifflet de police.

Citations : "Pas besoin de payer maintenant, tovaritsch! Vous êtes malade, et je suis sûr que je peux compter sur vous pour l'argent. Prenez ceci avec un peu de vin quand vous rentrerez chez vous. Je vous promets que vous vous sentirez mieux. Vous me payerez la prochaine fois que vous viendrez."

"Mes recettes sont beaucoup plus efficaces parce qu'elles sont issues d'un savoir antique que j'ai redécouvert - au péril de ma vie - dans les steppes au-delà des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Elles sont un remède parfait contre le stress de la vie urbaine d'aujourd'hui."

Apparence : Cinquantenaire costaud arborant une imposante barbe poivre et sel, Hrodovsky semble sincèrement s'inquiéter du bien-être de ses clients, et se montre plus concerné par leur santé que par leur argent. Sous ses sourcils hirsutes, ses yeux marron et porcins parviennent à exprimer une profonde sympathie. Il est très précis dans son travail, très professionnel.

Personnalité et motivations : La douleur et la souffrance des autres ne signifient rien pour lui. Les gens ne sont que des mines dont il extrait la richesse. Il ne laisse cependant rien transparaître de ses vrais sentiments et comme il n'altère les médicaments de ses clients qu'une fois sur cinq, personne n'a encore de soupçons. Commerçant respectable depuis son arrivée d'Erengrad il y a dix ans de cela, il prévoit d'étudier l'Alchimie afin de découvrir un élixir de vie.

Sa seule faiblesse réside dans sa mémoire défaillante. S'il se souvient sans peine des formules et des dosages, il est incapable de se rappeler les noms et les visages. Pour garder la trace des patients ayant reçu ses médicaments assaisonnés, il lui faut conserver une liste de noms et de prescriptions dans un carnet à couverture de cuir, un carnet qu'il a toujours sur lui. Il écrit en utilisant l'alphabet de Kislev ce qui rend le texte indéchiffrable pour ceux qui ne connaissent pas cette langue. Les noms des patients intoxiqués sont accompagnés d'une étoile.

Relations : Hrodovsky est un des lieutenants d'Adalbert Henschmann (voir p. 71), à qui il fournit des "toniques de virilité" (un léger stimulant, une dose) en échange du contrôle du marché de la drogue dans la partie sud-est de la cité. Il est aussi l'unique fournisseur des dealers, toujours plus nombreux, de Kruiersmuur et des ghettos environnants. Il convoite Margaretta (voir p. 124), et attend avec impatience l'occasion de la piéger. Il traite régulièrement avec Gideon Scheepscheers (voir p. 118), à qui il rachète certains des objets de valeur que les gens mettent en gage afin d'acheter leur "médicament". Il refuse d'acheter des drogues à Wilbert Ree (voir p. 107), qu'il considère comme un intrus sur son territoire. Hrodovsky a de très bon rapport avec les Coiffes Noires locales dont plusieurs sergents sont des "habitués". Il ne faut donc pas s'attendre à ce que la Garde se montre indulgente envers les voyous qui se permettraient des propos diffamatoires sur un citoyen aussi respectable que Mijn Heer Hrodovsky.

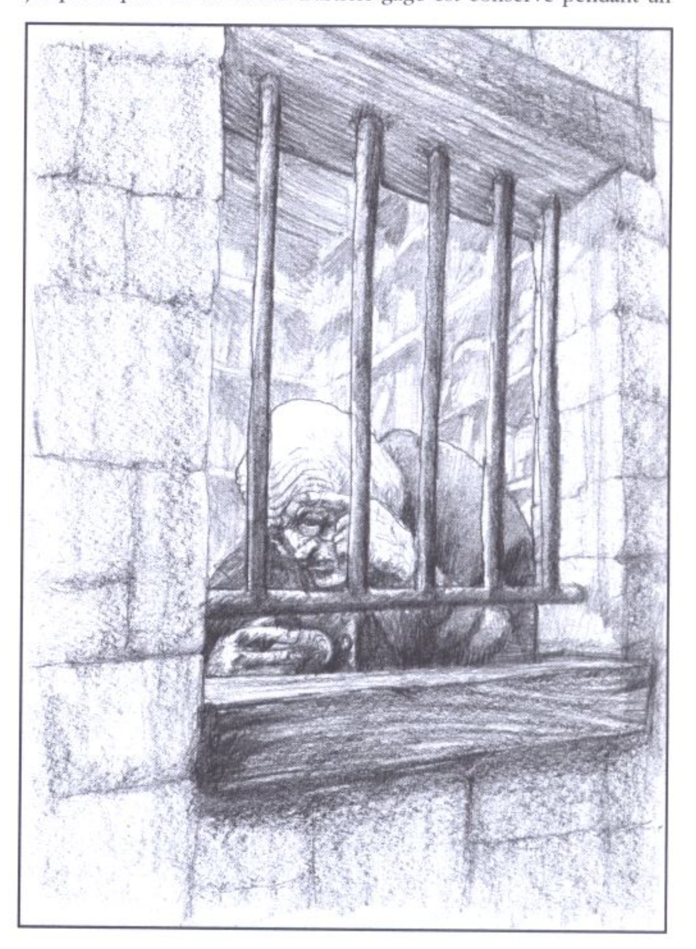
"Si t'es en règle avec la Ligue, c'est Dmitri que tu dois aller voir. Il peut toujours procurer toutes les drogues dont on a besoin. Par contre, ne bois rien de ce qu'il te donne, mon gars. C'est comme ça qu'il recrute ses clients!"
- un "gentilhomme" local

Aux Trois Guilders

Trois pièces de bois doré suspendues à une proue de navire signalent la boutique de Gideon Scheepscheers, prêteur sur gages et usurier. Cette petite échoppe anodine est installée au bord du canal Wezelwater, en face du ghetto miraglianais en plein cœur de Kruiersmuur. Dans les épaisses vitrines de verre plombé sont exposés les différents articles mis en gage par des désespérés qui ont renoncé à les récupérer. Des barres de fer protègent les vitres et les lourdes portes (une sur la rue, une sur le canal) sont à l'heure de la fermeture renforcées par une poutre amovible (E 6, D 15 chacune).

Les portes donnent sur un couloir seulement meublé de quelques chaises où les clients attendent leur tour de traiter avec Scheepscheers. Ce dernier est installé derrière son guichet, protégé par des barreaux et des volets. Une unique porte, aussi solide que les deux autres, donne accès au stock et aux quartiers spartiates du propriétaire. À travers les barres de la cage et par les fenêtres de la rue, les clients potentiels peuvent voir sur les étagères un éventail de marchandises stupéfiant de variété, rangé au petit bonheur. Deux gardes protègent les lieux pendant la journée, et un seul pendant la nuit. Les trois étages de la bâtisse sont loués à des prix exorbitants.

Les gens viennent aux Trois Guilders pour se procurer de l'argent rapidement et doivent, en échange, laisser quelque chose en gage. Ils n'obtiennent jamais la valeur réelle de l'objet, mais pour la plupart pris à la gorge, ils prennent ce qu'on leur offre. Locataires harcelés par leur propriétaire, marins coincés par leurs dettes de jeu, hommes d'affaires en difficulté et drogués en manque - la clientèle de Scheepscheers est un bon échantillonnage de la cité. Gideon donne généralement un cinquième de la valeur de l'objet, encore moins s'il pense que le client est vraiment coincé. Un test de *Marchandage* réussi peut faire remonter cette offre jusqu'au quart de la valeur. L'article gagé est conservé pendant un





> *"Saleté de Vampire! D'abord il ne me donne qu'un dixième de sa valeur pour le service à thé en argent de M'man et maintenant il faudrait que je paie plein tarif pour le récupérer! Qu'est-ce qu'je vais dire à M'man?"*
> – un manouvrier de Kruiersmuur

mois, avec un taux d'intérêt de 10% par semaine. Après 30 jours, il est mis en vente, et le propriétaire qui veut le récupérer devra payer le plein tarif.

Les PJ pourraient aussi venir ici pour acheter quelque chose. Scheepscheers affiche une liste des "Affaires du Jour" sur chacune des portes, mais les aventuriers peuvent aussi avoir entendu parler d'un article tentant, par le récit des malheurs d'un pauvre bougre par exemple. N'importe quel objet qu'on puisse imaginer est certainement passé aux Trois Guilders à un moment quelconque; le MJ est donc libre d'y faire figurer tout ce qu'il veut. Gideon demande 120% de la valeur de l'objet, mais après marchandage, il descend éventuellement jusqu'à 90%, ce qui lui laisse encore un bénéfice considérable.

Gideon Scheepscheers, prêteur sur gage

Marchand, ex-receleur et commerçant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	55	57	3	4	11	41	2	42	41	54	50	50	52



Alignement : Neutre (Ranald le Distributeur)

Compétences : Alphabétisation; Ambidextrie; Baratin; Calcul Mental; Canotage; Commerce; Escamotage; Évaluation; Langage Secret - Guilde; Langue Étrangère - Dialecte tiléen; Législations; Numismatique; Sens de la Magie; Sixième Sens.

Dotations : Vêtements stricts; dague (I +10, D -2, P -20); 2D12 Gu; lunettes à monture en or; 1D6 reconnaissances de dettes; bague de guilde; livre de compte; boîte de tabac à priser; médaillon de Mórr.

Citations : "Bienvenue aux Trois Guilders! Que puis-je pour vous? Je comprends, monsieur, il arrive à tout le monde de passer par des moments difficiles, mais les créanciers peuvent-ils comprendre cela? Une montre de poche musicale d'Estalie? Je vous en donne 12 guilders - vous n'avez qu'à signer là, mijn heer."

"Mes conditions sont clairement affichées, alors de quoi vous plaignez-vous? Vous ne m'avez pas remboursé dans les trente jours, et j'étais donc en droit de le vendre! Sortez d'ici et cessez de me faire perdre mon temps!"

Apparence : Gideon Scheepscheers, la soixantaine, est grand mais voûté. Son visage ridé et son strabisme perpétuel le font ressembler à une gigantesque poupée desséchée. Ses vêtements noirs et sévères sont démodés depuis plus de vingt ans, mais il les conserve car ils sont encore "en parfait état". Quand il ne traite pas avec un client, il semble passer tout son temps à contrôler ses comptes ou à faire l'inventaire du stock. Il ne quitte jamais sa boutique sans son garde du corps.

Personnalité et motivations : Onctueux, presque servile envers des clients potentiels; il n'a aucune patience avec les "profiteurs" - c'est ainsi qu'il les appelle - qui ne peuvent payer leurs dettes. Dans ce domaine, il connaît la législation sur le bout des doigts et il lui est déjà arrivé de faire envoyer en prison des individus pour dette impayée - la loi l'y autorise quand il n'a pas réussi à vendre un objet que son propriétaire n'est pas venu reprendre. Il applique ses contrats à la lettre et n'a jamais montré la moindre indulgence envers quiconque. D'après lui, si les gens acceptent ses conditions léonines, c'est simplement qu'il a le sens des affaires, un sens des affaires qui l'a incité à renoncer au recel, il y a trente ans de cela - une décision qu'il ne regrette en rien. Son activité actuelle est beaucoup plus profitable et bien moins dangereuse, encore qu'il se méfie de ceux qui pourraient envier ses richesses.

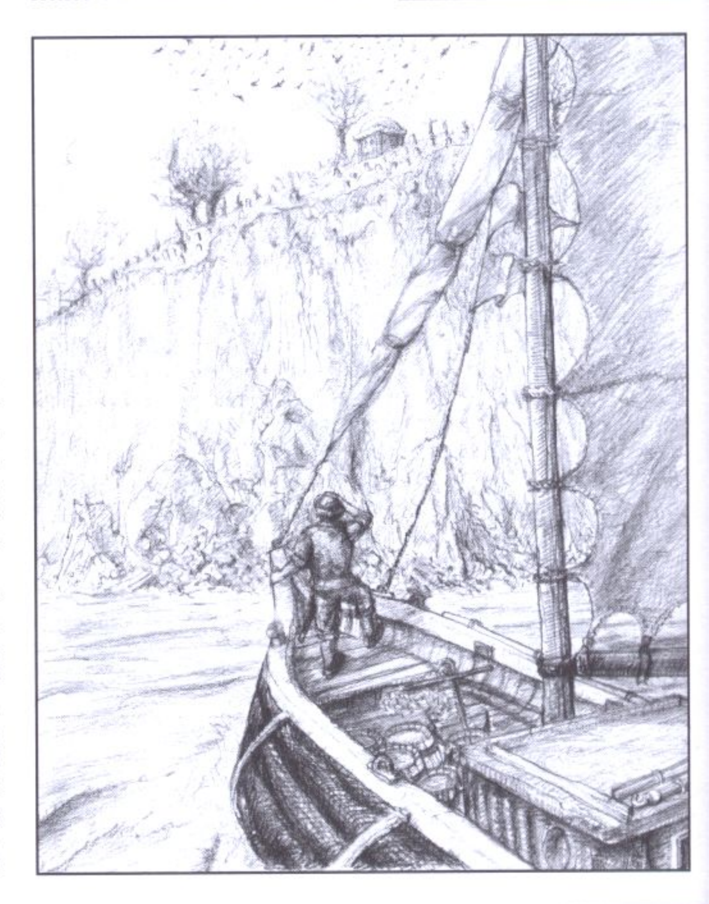
Relations : Il est en bons termes avec Marquandt, du Service d'Escorte Marquandt (voir p. 108) dont il emploie les gardes du corps. Dmitri Hrodovsky (voir p. 116) lui achète régulièrement des objets non réclamés et joue souvent aux dominos avec lui dans un club privé, le Héron Bleu. Gideon a vu le fantôme du Clocher de Tarnopol et sait qu'il lui est hostile. Il n'ira jamais dans cette partie de Kruiersmuur, sous aucun prétexte.

Cimetière Deedesveld

Situé dans la partie la plus méridionale de l'île Zanderveldt, Deedesveld, petit site funéraire vieux d'environ sept siècles, fait face au sud à Heiligdom et au Vlœdmuur de l'autre côté du Doodkanaal, et à l'est, à la Redoute Rompvanger et au Tours Reik. À l'origine, le site était occupé par un hameau de pêcheurs que des marches taillées dans la falaise reliaient au Doodkanaal. Celui-ci était alors une voie de navigation très fréquentée. Au fil des siècles, Marienburg s'était étendue et cet endroit était devenu les bas quartiers de Breedmœrs, un tel repaire de brigands que la cité avait fini par purger militairement l'abcès avant de tout faire raser en 1796. Racheté par le culte de Mórr en 1798, il devint un lieu d'inhumation.

> *"Ces corbeaux qui nichent dans le cimetière ne sont pas des oiseaux ordinaires. Il y a trois ans, l'un d'eux a quitté le cimetière pour aller faire trois fois le tour de la cheminée du vieux Morts Haderman, puis il a regagné son nid. Morts est décédé dans la semaine, et a été enterré à Deedesveld."*
> – un ancien dans une taverne locale

Deedesveld a grossièrement la forme d'une pelle, délimitée au nord par un mur de pierre et au sud par la falaise. Celle-ci est instable, et, après les tempêtes, il arrive que les rochers qu'elle surplombe se couvrent de gravats riches en ossements et débris de





"Hanté? Quelle foutaise. Il n'y a rien de surnaturel dans les résurrections de Deedesveld. Tout le secteur est un nid à rats. Ceux qui ne sont pas contrebandiers sont voleurs de cadavres. Il n'y a pas que les morts qui franchissent les portes de Mórr dans ce cimetière, vous pouvez m'en croire."
– un garde de Kruiersmuur

cercueils. L'escalier de contrebandiers qui entaillait, dit-on, la falaise il y a des siècles de cela, a disparu depuis longtemps.

Les arbres de Deedesveld abritent une importante colonie de corbeaux, et comme ils font partie des animaux sacrés de Mórr, leur présence ravit tout le monde. Une superstition locale prétend qu'ils sont les yeux de Mórr et qu'ils veillent sur les défunts de Deedesveld ; leur départ présagerait la fin de la cité.

Dans une cité comme Marienburg, où la terre vaut une fortune, peu de gens peuvent se payer une place au cimetière. La classe moyenne opte généralement pour l'enterrement "de base" : le corps est placé dans un sac ou un cercueil bon marché, lequel est ensuite rempli de chaux vive, puis recouvert d'encore plus de chaux vive une fois placé dans la tombe. De cette manière, celle-ci redevient rapidement disponible pour un nouvel occupant. Les stèles ne sont généralement que des affichages temporaires, remplacés dès que quelqu'un d'autre a besoin de la place. Les plus riches citoyens, ou ceux qui ont rendu un grand service à la ville, peuvent cependant obtenir un emplacement permanent avec une vraie pierre tombale. Mais Deedesveld en a reçu beaucoup au cours des siècles, et de telles funérailles sont devenues très rares de nos jours.

Peu de gens savent que les maisons de Breedmœrs possédaient parfois des caves profondes taillées dans le roc, des caves reliées à des passages secrets utilisés alors – et peut-être encore – par les contrebandiers. Et bien que toutes les précautions aient été prises pour veiller à ce que les morts de Deedesveld ne se relèvent pas, il y en a toujours un de temps à autre qui passe par les mailles du filet. Les pilleurs qui fournissent en cadavres les adeptes clandestins de certaines recherches magiques ou médicales ne sont pas non plus en reste, et Deedesveld n'est donc pas un cimetière aussi tranquille qu'on pourrait l'espérer.

Pal Koster, fossoyeur

Manouvrier, ex-initié

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	26	3	4	9	38	1	25	22	28	43	40	22



Alignement : Neutre (Mórr)

Compétences : Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Divination ; Langage Secret – Classique ; Résistance à l'Alcool ; Théologie – Culte de Mórr.

Dotations : Veste de cuir (0/1 PA, tronc/bras) ; dague (I +10, D -2, P -20) ; pelle ; bouteille d'alcool bon marché.

Points de Folie : 5

Folies : Alcoolisme, Introversion

Citations : "Foutez le camp !" "Trop soif pour parler. Je bossais."

Apparence : Pal Koster est un individu trapu et revêche de 40 ou 50 ans. Ses vêtements de travail sont sales et élimés, son visage et ses mains noirs de crasse, et son haleine empeste continuellement le whisky. S'il sortait un peu plus, il servirait certainement de croque-mitaine à tous les parents de Kruiersmuur.

Personnalité et motivations : Koster passe à peu près autant de temps dans sa maison, à cuver son vin, que dans le cimetière où il traîne sa pelle sans faire grand-chose. Il creuse une tombe quand il en reçoit l'ordre et, de temps à autre, il se résigne à dégager la végétation autour d'une tombe à la demande de la famille – quand la demande est appuyée par quelque argument liquide. Trente ans de vie et de travail dans un cimetière ont encore aggravé un tempérament naturellement sombre et introverti. Il lui est arrivé de rencontrer des contrebandiers ou des pillards, et d'autres choses encore plus terrifiantes, et il est maintenant complètement replié sur lui-même et la bouteille.

Unique fossoyeur et gardien de Deedesveld, Koster appartient bien sûr à la Guilde des Affligés et a bien reçu l'initiation obligatoire au culte de Mórr. C'était malheureusement un élève peu attentif et il n'a jamais eu l'occasion de mettre en pratique ce qu'il a retenu de sa formation : pour les compétences autres que *Résistance à l'Alcool*, il fait donc ses tests à la moitié de la caractéristique concernée.

Relations : Aussi loin que les gens se rappellent, Koster n'a jamais quitté l'enceinte du cimetière. Un aubergiste local lui apporte tous les jours à manger, et une bouteille à l'occasion. Seul Anders Vesalion (voir p. 94) traite régulièrement avec lui. Certaines rumeurs lui prêtent des contacts avec divers individus peu fréquentables, des trafiquants de cadavres à Adalbert Henschmann (voir p. 71). D'autres refusent d'y croire : s'il se passe des choses fâcheuses à Deedesveld, Koster serait bien le dernier à s'en apercevoir.

Clocher de Tarnopol

"Méfiez-vous de cette tour quand la nuit tombe. Certains disent qu'ils ont entendu des cloches fantômes sonner en pleine nuit, et vu quelqu'un qui les chevauchait comme les démons chevauchent les âmes qu'ils conduisent en enfer !"
– une nourrice à des enfants

Le Clocher de Tarnopol est une folie excentrique bâtie au bord de l'eau et visible depuis le Suiddock et Remasweg. Haute de 15 mètres, toute sa partie supérieure menace de s'effondrer et des fissures béantes parcourent les murs. Les traverses et poutres métalliques portant les grandes cloches de bronze sont cependant encore intactes, et les cloches toujours en place. Les gargouilles et les arabesques grotesques qui décoraient le bâtiment sont tombées dans la rue (une ou deux fois par an, de





nouvelles chutes de briques suscitent des pétitions de démolition) ou sous les coups des vandales, mais les portes d'entrée sont encore en état et montrent des signes d'entretien.

Mais pourquoi les voleurs n'ont-ils pas emporté les cloches de bronze, une petite fortune en métal brut? Certains ont bien tenté la chose, mais les candidats suffisamment ignorants ou inconscients pour s'y essayer sont devenus bien rares ces derniers temps. C'est dans l'histoire du bâtiment qu'il faut chercher les raisons de leurs échecs.

La tour était à l'origine le mausolée de Lech Tarnopol, un riche marchand ostlandais qui avait émigré à Marienburg au XXV[e] siècle. Il aimait son quartier adoptif de Kruiersmuur où il se considérait comme un bienfaiteur public. Renonçant aux pompes ordinaires d'une tombe richement décorée ou d'un mausolée couvert de ces anges d'albâtre qui étendent dans tous les cimetières leurs ailes aux quatre vents, il avait exigé par testament la construction de cet édifice. Sa tombe serait aménagée dans le sous-sol, et les cloches de bronze sonneraient toutes les heures au-dessus du Kruiersmuur : service utile pour les résidents du quartier où Lech avait acquis une bonne part de sa fortune et rappel infiniment répété de sa générosité.

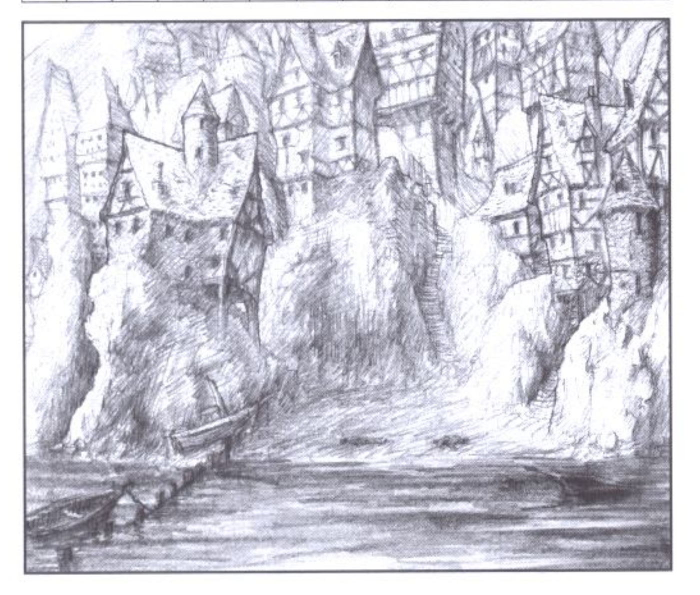
Le déclin du Kruiersmuur allait affecter le clocher comme le reste du quartier. Les héritiers Tarnopol n'avaient aucune intention d'entretenir l'édifice. La plupart haïssaient le vieux Lech, qui par son testament excentrique leur avait imposé toutes sortes de devoirs et restrictions ridicules, et ils n'étaient pas d'humeur à financer les réparations du monument. La tour commença donc à s'effriter et à crouler, mais elle n'était pas entièrement vide.

Si les voleurs restent à l'écart, c'est qu'ils ne veulent pas affronter le fantôme de Wim Masaryk qui hante le clocher où il a connu une mort tragique et prématurée. Il terrorise les pillards potentiels mais, de son vivant, cet excentrique avait une faiblesse particulière pour les enfants, et il n'a jamais attaqué ni menacé les Capitaines depuis le jour où ils se sont réfugiés ici. Les Capitaines étaient alors poursuivis par des égorgeurs et des bandits qui comptaient les vendre comme esclaves et ils se sont depuis habitués à la présence du fantôme qu'ils considèrent comme leur protecteur. Pour lui plaire, ils ont placé de nouvelles cordes sur les cloches et ont même entrepris de réparer une partie de la maçonnerie des étages supérieurs.

Les Capitaines, enfants aux doigts agiles

Tire-Laine, ex-voleurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	29	2	3	5	33	1	35	28	32	28	28	34



"Il se passe des choses étranges là-dedans. Je ne parle pas de ces histoires de fantômes; ce ne sont que des inepties superstitieuses. Mais l'endroit n'est pas désert : des créatures circulent la nuit, peut-être quelques-uns de ces morveux qui se sont échappés du cirque l'année dernière."
– un enseignant pauvre du Baron Henryk habitant le voisinage

Alignement : Neutre.

Compétences : Camouflage Urbain; Déplacement Silencieux Rural & Urbain; Escamotage; Fuite; Vol à la Tire.

Dotations : Gilet de cuir (0/1 PA, tronc); bourse contenant 2 pistoles et 2D10 sous; couteau (I +10, D -2, P -20); fronde; sac de petits objets divers (billes, mouchoirs, fronde, etc.).

Citations : "Sybo, arrête de pleurer! Tu as six ans, comporte-toi en grand garçon! Je suis désolé, monsieur, mais il a faim. P't'être que vous pourriez nous donner une pièce ou deux, qu'on s'achète un bout de pain?"

Apparence : Vêtements en haillons, visages noircis et nez continuellement coulant. Mais chaque paire d'yeux est éclairée par le regard d'un survivant.

Personnalité et motivations : Rester ensemble et survivre à chaque nouvelle journée. Plus matures que leur âge réel sur bien des plans, ils ont préservé leur innocence et leurs espoirs grâce à l'amitié qui les lie, entre eux et au fantôme de Wim. Ils n'en sont pas moins soupçonneux envers les étrangers.

Les Capitaines forment un groupe d'enfants abandonnés qui vivent dans le clocher. Certains sont orphelins, d'autres ont fugué, et d'autres encore sont des errants qui rentrent parfois chez eux. Mais ils sont tous pauvres, sales et perpétuellement affamés, et bien sûr roublards, dénués de scrupules et débordant d'une espièglerie plutôt brutale. Ils sont trop nombreux à avoir souffert entre les mains des adultes pour ne pas se méfier de tous, et plus encore de ceux qui posent trop de questions, mais avec beaucoup d'efforts et de nourriture, il doit être possible d'obtenir la confiance de certains d'entre eux.

Claudia Kilsch, voleur des rues

Tire-Laine, ex-voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	36	33	2	3	6	48*	1	31	37	37	39	32	36



Alignement : Neutre (Ranald le Protecteur)

Compétences : Camouflage Urbain; Chance; Déplacement Silencieux Rural; Déplacement Silencieux Urbain; Escalade; Escamotage; Esquive; Évaluation; Fuite; Langage Secret - Jargon des Voleurs; Pictographie - Voleur; Réflexes Éclairs*; Sixième Sens; Vol à la Tire.

Dotations : Gilet de cuir (0/1 PA, tronc); bourse contenant 2 pistoles et 2D10 sous; couteau (I +10, D -2, P -20); sac d'objets divers (billes, mouchoirs, fronde, etc.).

Citations : "Mais, monsieur, je sais où vous pouvez avoir des lanternes bon marché. C'est mon oncle, monsieur, il n'a plus le cœur à travailler depuis que ma pauvre tante est morte d'une angine scrofuleuse, et il liquide toute son affaire, le pauvre. Oh non, il ne veut plus voir personne dans sa boutique, il est tellement maussade depuis son chagrin. Retrouvez-moi au quai Haagens dans deux heures et vous aurez vos lanternes."

Apparence : Claudia a 14 ans, même si elle peut paraître deux ans de plus ou de moins quand cela l'arrange. Ses cheveux châtains sont habituellement ras et sales, ses yeux sont bleu-gris et sa peau plutôt claire. Elle est plutôt jolie, malgré des traits assez durs.



Personnalité et motivations : Claudia est l'aînée des Capitaines, à la fois la grande sœur et la mère nourricière des autres, qui ont de 5 et 12 ans. Elle sait tout de la vie dans les rues du Suiddock et de Kruiersmuur et ne supporte pas les naïfs – qu'elle dépouille sans pitié. Elle est également très ferme dans ses loyautés et convictions : les autres Capitaines sont sa famille, le fantôme de Wim Masaryk son ami, et malheur à qui voudrait leur nuire.

Wim Masaryk, Fantôme

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	0	18	18	18	18	29



Alignement : Neutre

Trait Psychologiques : Les Fantômes sont sujets à l'Instabilité en dehors de la zone à laquelle ils sont liés. Ils sont immunisés contre tout autre Test psychologique et on ne peut les forcer à abandonner le combat. Ils provoquent la Peur chez les créatures vivantes.

Règles Spéciales : Les Fantômes ne peuvent être blessés par des armes non-magiques et ne peuvent pas, eux-mêmes, infliger de dommages. Leur toucher provoque cependant la Peur ; quand un Fantôme frappe un adversaire, la victime doit réussir un test de **Cd** avec un malus de -10. En cas d'échec, elle doit s'enfuir. Les Fantômes peuvent traverser les objets solides, comme les murs, sans être gênés, et peuvent devenir visibles ou invisibles à volonté.

Citations : "Sois maudit, Scheepscheers ! Tu le paieras pour l'éternité !"

"Laissez-les tranquilles, ou je vous arrache l'âme !"

Apparence : Wim ressemble à un homme d'environ 25 ans, ébouriffé et décharné. Sous un éclairage propice, on peut discerner ce qui se trouve derrière lui – il est translucide. Il porte autour du cou un nœud coulant et une corde – ils ne sont pas réels, mais la force de son obsession les attache indissociablement à sa manifestation spectrale.

Personnalité et motivations : Wim s'est tué il y a dix ans après avoir perdu de précieuses possessions familiales, une salière de Tilée en or et une icône de Mórr, qu'il avait gagées pour payer des dettes de jeu. Il rend Scheepscheers, qui lui avait refusé tout délai de remboursement, responsable de cette perte fatale. Plutôt que d'affronter sa famille, il avait préféré se pendre à une corde des cloches de la tour Tarnopol, et leur carillon avait été la dernière chose qu'il ait entendue. Son corps repose à Deedesveld, non loin de là.

Avec la vie, Wim a perdu une bonne part de sa raison. Il se croit devenu le carillonneur de la tour, et compte, par ses volées régulières, obliger Scheepscheers à venir à lui pour subir une juste vengeance. Il est certain que Scheepscheers ne pourra résister longtemps à l'attrait surnaturel des cloches. L'idée est insensée, mais Wim est fou. Il croit vraiment qu'il fait sonner les cloches quand il mime tous les gestes du carillonneur. Elles ne bougent bien sûr pas d'un pouce, mais il devient fou furieux quand on le lui fait remarquer.

Wim Masaryk trouvera enfin le repos éternel si on lui prouve que Gideon Scheepscheers est mort (ce qui implique probablement un meurtre et ne représente peut-être pas la meilleure solution), ou que ses biens ont été récupérés et rendus à ses parents, des tailleurs de Rijkspoort. Les objets sont actuellement chez le Gouverneur de Beq sur l'Île Rijker.

Relations : Wim connaît très bien Scheepscheers (voir p. 118) et il est maintenant convaincu qu'une forme quelconque de magie noire l'aide à résister aux cloches. Il conserve suffisamment d'humanité pour aimer les Capitaines, et tout particulièrement Claudia, leur chef.

Heiligdom, Asile Shallyen du Repos Béni

De l'autre côté du Doodkanaal, en face du cimetière Deedesveld, se dresse la sombre masse de pierre de Heiligdom, un ancien fortin de l'Âge des Trois Empereurs. Il a été offert au culte de Shallya par le dernier Baron, Paulus van der Maacht, avant qu'il parte rejoindre les armées de Magnus le Pieu. Son enceinte extérieure a depuis été abattue, la décoration refaite dans le style classique et les terrains environnants replantés et aménagés dans un style reposant pour l'esprit. Selon un vieux dicton nain cependant, un bâtiment reflète forcément ses occupants, et Heiligdom ne peut masquer la folie et la douleur qui l'habitent, car c'est là que sont envoyés les malades mentaux hurlants et gémissants de Marienburg pour qu'ils y finissent leur vie.

Heiligdom a adopté sa forme actuelle au XVIII[e] siècle, quand le Baron Loos Ruijkeyser a fait remplacer le vieux fort par une forteresse rectangulaire de plus de 30 mètres de haut. Les trois derniers étages servent de dortoirs aux pensionnaires, les trappes les séparant étant fermées par des verrous et des chaînes. Le premier étage accueille les nonnes qui assurent les soins des déments. Le rez-de-chaussée, accessible par une trappe à partir du premier étage et une lourde porte ferrée depuis l'extérieur, sert de réserve.

Les murs font 3 mètres d'épaisseurs et une tour cylindrique de 9 mètres de diamètre se dresse à chaque angle. Trois d'entre elles se terminent au même niveau que le toit de la forteresse, tandis qu'au sud, la Tour des Lamentations, s'élève encore sur 6 mètres. Elle abrite les détenus les plus violents et dangereux, et à sa base, la porte intérieure est protégée par des barres de fer et d'imposants verrous. La salle la plus haute, autrefois destinée au châtelain, est devenue un solarium où les pensionnaires de la tour peuvent s'aérer sans côtoyer le reste de la population de l'asile.

> *"Retenez bien cela, Heiligdom n'est pas seulement un asile. J'ai la preuve qu'ils cachent des mutants et qu'ils les aident à s'enfuir vers les marais ! Un exemple de plus de la répugnante faiblesse de cœur et d'esprit de la hiérarchie de ce culte."*
> – un magistrat de Kruiersmuur, membre des Chevaliers de la Pureté.

La tour nord est la résidence de l'Abbesse et de ses assistantes. Celle de l'angle est contient la petite librairie et l'infirmerie, où Sœur Katja exerce ses fonctions de pharmacien et médecin en chef. Elle expérimente souvent de nouvelles concoctions à base d'ingrédients recueillis dans les marais. Certaines rumeurs prétendent que ses sujets d'expérience les moins chanceux finissent dans la Tour des Lamentations.

La tour ouest est le seul volume inutilisé d'Heiligdom et ses accès ont été scellés par des parois de briques. Par ordre de la première abbesse, Sœur Eefje Denkers, personne ne doit jamais pénétrer dans cette tour. Cet ordre a été confirmé par le Concile de Quenelles en 2420 C.I. avec une fermeté extrême : sa violation est passible de condamnation à mort, un cas unique dans le droit canonique shallyen. Seuls les membres supérieurs du culte connaissent la raison de cet édit, et restent muets sur le sujet.

Les vingt ares de l'enclos accueillent les jardins, les ateliers et la salle capitulaire de l'ordre. À l'abri de ses murs, les pensionnaires peuvent se détendre, suivre leurs traitements et surtout échapper aux attentions souvent cruelles des Marienbourgeois "normaux". Les nonnes qui ne sont pas directement concernées par les soins aux patients veillent aux diverses tâches quotidiennes d'un monastère-hôpital : cuisine, lessive, réparations, etc.

Heiligdom est administré par Sœur Monica Aarden, une prêtresse âgée mais toujours très active, qui a consacré sa vie aux "oisillons perdus" de Shallya. Elle a pris la défense de Sœur Astrid von Nimlsheim quand cette dernière a été accusée d'hérésie parce qu'elle préconisait de traiter les mutants plutôt que de les exécuter et cette prise de parti suscite encore les soupçons. Les Chevaliers de la Pureté sont convaincus que Heiligdom offre l'asile à ceux que le Chaos a infectés, et le Répurgateur van Goor a



> *"Je n'aime pas l'idée de tous ces individus pollués enfermés ensemble, délirants et purulents et Manaan sait quoi… mais c'est mieux que de les avoir en liberté dans les rues."*
> – un prêtre de Manaan défroqué

juré de débusquer les coupables. De fait, Heiligdom a subi plus d'une fois les raids des Follets, des raids qui se sont systématiquement traduits par la disparition d'un ou plusieurs patients. Il n'existe cependant aucune preuve de collusion chaotique et les privilèges de sanctuaire de l'asile l'ont jusqu'à présent protégé de toute enquête officielle.

Heiligdom recrute ses patients (PNJ ou PJ) de diverses manières : internement judiciaire après un verdict d'irresponsabilité mentale ; placement par la famille et les amis qui payent alors une pension aux Shallyens ; ou même ramassage dans la rue par des religieuses de l'asile. Le traitement des non-violents associe thérapie par le travail, prières et promenades surveillées dans le jardin. Les déments violents - tous ceux qui opposent une résistance, soit la majorité des pensionnaires - sont enfermés en cellule et enchaînés pour les empêcher de blesser les autres ou eux-mêmes. De solides manouvriers leur apportent les repas, nettoient les cellules et escortent les nonnes quand elles font leur tournée. Un personnage joueur incarcéré pendant plus d'une semaine dans cet environnement de cris et hurlements doit réussir un Test de *Terreur* à la fin de chaque semaine pour ne pas acquérir 1 point de Folie, et ce, quel que soit son état initial.

Pepijn Barendregt, pensionnaire

Artisan (charpentier, maçon), ex-apprenti artisan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	26	33	4	4	8	62*	1	54	37	38	42	47	47*



** Modifiés pour refléter les troubles de Pepijn*

Alignement : Neutre (Shallya)

Compétences : Acuité Visuelle ; Ambidextrie ; Art - Fusain ; Baratin ; Calcul Mental ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Parchemins ; Fuite ; Langage Secret - Guilde ; Pictographie - Artisan ; Sens de la Magie ; Travail de la Pierre ; Travail du Bois.

Dotations : Outils d'artisan (conservés par les sœurs, afin qu'il ne se blesse pas) ; blouse et sandales faites sur place ; fusain et bloc à dessin ; poupée sans tête baptisée Wilmer.

Points de Folie : 4

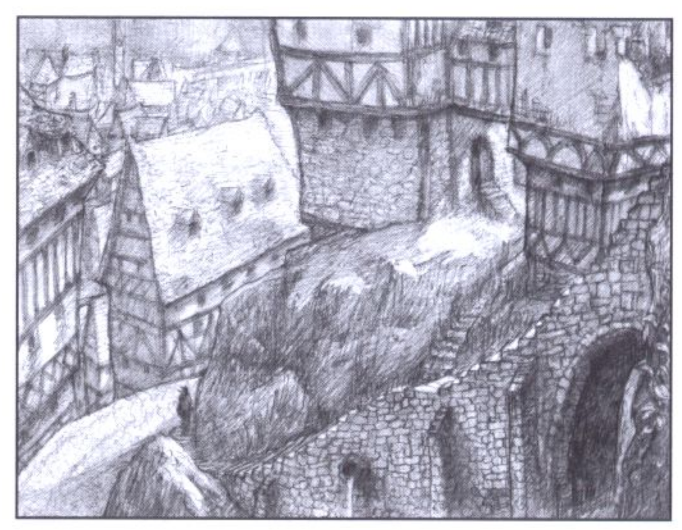
Folies : Manie ; Cauchemars ; Phobie - Mutants, le Marais Grootscher (Sujet à la Peur) ; Paranoïa (-10 aux tests de **Soc**) ; Scotophobie (Réduire **Cl** à 1/4 dans l'obscurité totale, à 1/2 dans la demi-obscurité) ; Se parle à lui-même (et à Wilmer).

Citations : "Eux ! Eux ! EUX !"

"Ils sont là, vous savez - dans tous les coins et les lieux sombres, attendant que Marienburg trébuche. Et ce jour-là, ils viendront nous prendre, mais nous serons déjà comme eux !"

Apparence : Proche de la quarantaine, 1,93 mètre, cet homme autrefois fier a été brisé mentalement : sa démarche est nerveuse et ses yeux ne cessent de bouger, comme s'ils guettaient quelque chose ou quelqu'un susceptible d'être caché n'importe où. L'expérience qui l'a traumatisé l'a fait vieillir de vingt ans, et ses dernières mèches de cheveux gris sont complètement hirsutes. Il se montre soupçonneux envers tous et ne cesse de se déplacer pour être sûr de ne plus jamais être pris au piège. Il ne quitte jamais son carnet de dessin et ses fusains, ni son meilleur ami, Wilmer.

Personnalité et motivations : Pepijn est un paranoïaque convaincu que de mystérieux "eux" vont venir le chercher. Mais la paranoïa n'est pas forcément dépourvue de toute base réelle.



Pepijn était jadis un membre prometteur de la Guilde des Maçons et Couvreurs de Marienburg. Il en était le plus jeune Maître et connaissait toutes les poignées de main secrètes. Il était si compétent que la Guilde des Engingneurs Nains avait reconnu ses talents et lui avait attribué le titre membre honoraire, un honneur accordé à aucun autre Humain de mémoire de Nains.

Un jour, Pepijn disparut pendant une inspection des anciens réservoirs et égouts situés sous Kruiersmuur. Les jours avaient passé, et ses amis commençaient à envisager un accident ou, pire encore, une rencontre fatale avec une bande de criminels. Des semaines plus tard, il réapparut, errant le long des canaux de Winkelmarkt, en plein délire sur les "eux" : "ils sont partout" et "nous sommes eux !" Le tribunal de quartier avait constaté qu'il était incapable de s'occuper de lui-même et représentait un danger pour les autres, et l'avait donc fait interner à Heiligdom.

Pepijn avait été capturé par une bande de Follets qui empruntaient certains passages souterrains presque oubliés pour entrer dans Marienburg. Retenu prisonnier et torturé pendant des semaines, il était parvenu à s'échapper et à regagner la cité. Il soupçonne les gardiens de l'asile d'être des mutants et s'attend à ce qu'ils enlèvent leurs masques pour révéler leurs gueules écumantes. Il est un peu plus calme maintenant grâce aux bons soins des Sœurs, mais le moindre incident pourrait déstabiliser son esprit fragile et le faire replonger dans la folie.

Relations : Sa paranoïa ne lui permet pas d'avoir de vrais amis - il ne fait pas confiance au personnel et ses amis du monde extérieur ont renoncé. Il apprécie Sœur Lise, qui lui a donné son calepin et ses fusains et qui l'incite à dessiner, car il ne manque pas de talent. Wilmer est son seul vrai ami, parce qu'il n'a pas de visage pouvant cacher un ennemi. Il connaît cependant le chemin qui mène au camp des Follets et pourrait y emmener des aventuriers - à condition qu'ils parviennent à gagner sa confiance, vaincre ses phobies et le faire sortir de Heiligdom.

Pension de famille Kœster

Vers le fin fond de la Route du Coutelier, près de Kleermakersvaart ("Canal du Tailleur") se dressent côte à côte une vieille maison et une petite cabane aménagée. Les deux propriétés appartiennent à la veuve Beatrijs Kœster et se partagent le même nom, la Pension Kœster. Habituellement, une pancarte sur la porte de la plus grande bâtisse signale les chambres disponibles et leur prix. La pension n'a pas l'air particulièrement attrayant, mais la qualité d'un séjour dépend en fait entièrement de la réaction de Kœster. Si vous lui faites bonne impression, vous pourrez vivre ici au moindre prix, à l'abri, et même si l'endroit n'a rien de luxueux, vous évitez tout au moins les extrêmes de l'inconfort.



Malgré les apparences, obtenir une chambre n'est pas si facile. La Veuve Kœster se tient généralement dans la cuisine ou dans la salle commune de la maison la plus grande où elle passe le temps en compagnie des pensionnaires présents. Quand on l'a trouvée et que l'on a négocié son tarif, on peut rejoindre sa chambre par l'escalier principal, à côté de la cuisine. Des marches de bois branlantes à l'arrière de la maison mènent à une pièce indépendante qui peut aussi être louée. Dans la bâtisse plus petite, le rez-de-chaussée sert de salle commune et de dortoir aux divers manouvriers qui se retrouvent ici après leur journée de labeur. L'étage dispose d'une entrée indépendante sur l'avant, mais cette partie n'est pas à louer. Kœster en occupe deux pièces, et Haam Markvalt la troisième.

S'installer dans la pension

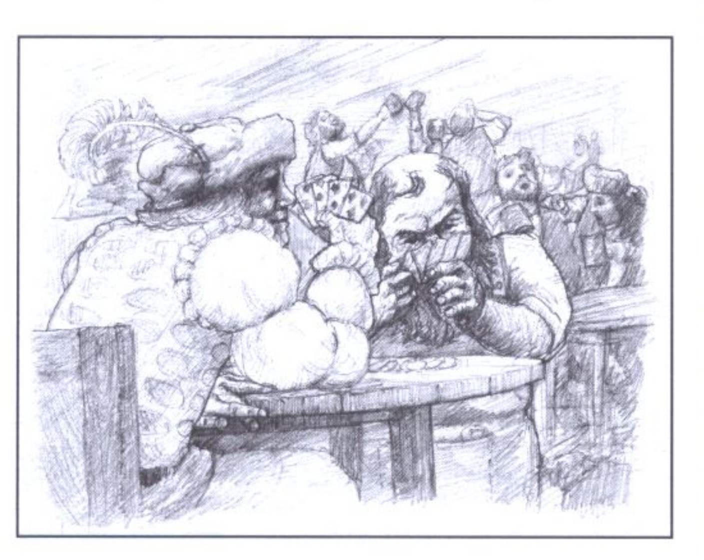
La salle commune peut accueillir 12 personnes (Kœster n'y admet que des hommes) et constitue la formule la plus économique : un lit inconfortable et une unique couverture dans une pièce occupée par un tas de manouvriers bien souvent ivres ou malodorants, ou les deux. Cependant, comme la salle commune comprend trois chambrettes, il est possible d'éviter les gens les plus antipathiques si l'on parvient à trouver un lit assez éloigné d'eux. L'endroit est équipé de lavabo et toilette extrêmement primitifs et pour cette installation princière, Kœster demande 3/6 par nuit ou 1 guilder par semaine, payable d'avance.

> *"Elle admet de drôles de pensionnaires… pas du tout respectables ! Je veux dire, il y a cet agité du Baron Henryk, Hambock ou quelque chose comme ça. La Garde a déjà dévasté sa maison pour l'arrêter."*
> – un cocher d'eau local

Pour les chambres individuelles, la veuve demande 7/- par nuit ou 2 guilders par semaine pour une personne, et aucun supplément pour le changement hebdomadaire des draps et le nettoyage de la chambre à intervalle irrégulier (chaque fois qu'elle pense à charger une quelconque souillon de le faire). Si deux personnes partagent une chambre, Kœster demande 11/- par nuit ou 3 guilders par semaine.

Kœster ne marchande pas ses locations. Ses prix sont standard et elle n'en démord pas. Toute velléité de négociation ne peut être le fait que d'un ignare ; un personnage qui insiste (et utilise une compétence pertinente, *Commerce*, par exemple) est par la suite systématiquement pénalisé (-10) dans tous les tests de **Soc** la concernant, et Kœster montre clairement sa désapprobation ! Et il lui est arrivé de vendre toutes les affaires laissées dans une chambre pour récupérer un loyer en retard.

Kœster fournit un petit-déjeuner composé de biscuit, jus de viande et thé, et le fourneau à bois de la cuisine porte à toute heure une bouilloire et une théière. Une marmite de ragoût de navet est parfois préparée pour tous – à vous d'être là au bon moment et de profiter de la chance (si cette soupe graisseuse peut être considérée comme une chance). Bien sûr, vous devrez aussi écouter les sermons de la Veuve Kœster sur "les principes de vie shallyens" mais quand on est à court d'argent…



> *"Ce n'est pas un mauvais endroit pour se loger. Ce n'est pas cher et les draps sont propres. Il faut par contre supporter les sermons de la Veuve Kœster au petit-déjeuner. Pénible sur une gueule de bois."*
> – un habitant du quartier

Beatrijs Kœster, aubergiste

Commerçante, ex-manouvrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	26	4*	4	7	39	1	22	35	30	36	30	40

Alignement : Bon (Shallya)

Compétences : Acuité Auditive ; Alphabétisation ; Canotage ; Chant ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Cuisine ; Escalade ; Évaluation ; Force Accrue* ; Natation ; Numismatique ; Travail du Bois.

Dotations : Vêtements de tous les jours ; louche en fer (arme improvisée, I -10, D -2, P +10) ; livre de sermons shallyens, outils de menuisier.

Citations : "Je ne veux pas vous entendre vous plaindre des gosses des rues qui mendient un sou ou deux. On peut tous faire quelque chose pour les plus malheureux. Ces enfants n'ont que la charité pour vivre et je crois que vous pouvez vous permettre une petite aumône. S'il y a quelque chose que je ne peux pas supporter, c'est un grippe-sou."

"Je ne marchande pas. Mes prix sont honnêtes et ma maison bien tenue. Deux guilders, ou vous allez voir ailleurs si c'est confortable."

Apparence : Beatrijs est parfois surnommée "Sergent Kœster", mais cela fait plus référence à son caractère revêche et autoritaire qu'à son apparence hommasse. Elle a la soixantaine passée et, malgré sa petite taille (1,55 mètre), elle est bâtie comme un tas de briques : le torse carré, les cuisses épaisses et des biceps à faire honte à un homme. Une tête de belle dimension, un nez brisé et des sourcils épais ajoutent encore à cette allure intimidante.

Personnalité et motivations : La Veuve Kœster est en réalité un grand cœur tout dévoué à Shallya. Elle se montre certes bourrue et n'admet pas qu'on lui raconte des bêtises, mais elle sait faire la différence entre les méritants et les vauriens. Les premiers savent quelle femme douce et attentionnée elle peut être. Elle donne régulièrement de l'argent à l'orphelinat et incite avec brusquerie les autres à faire de même. C'est aussi une grande amie du jeune Haam Markvalt (voir p. 104) ; elle lui prépare à manger et veille à ce que son linge soit remis à la blanchisseuse. Elle traîne souvent dans la cuisine de la maison principale et aime discuter avec ses pensionnaires sur des sujets très variés. La pension rapporte suffisamment pour qu'elle n'ait pas à travailler à l'extérieur et, de toute façon, l'entretien des deux bâtiments et la remise au pas des chahuteurs éventuels l'occupent bien assez.

Kœster a une passion un peu particulière. Un escalier de bois branlant relie le balcon de son salon au toit plat en bardeaux où elle a installé une solide volière de bois qui abrite ses pigeons de concours. Elle se consacre ardemment à l'élevage et aux courses de pigeons et a déjà remporté de nombreux prix. Le voisinage grommelle contre les fientes, mais ressent dans le même temps une certaine fierté à l'idée qu'une des leurs possède quelques trophées d'argent dans ses placards.



Secret : Récemment, la Veuve Kœster a fait une découverte dans sa volière - un pigeon qu'elle ne connaissait pas, visiblement épuisé par un long voyage, avec un message attaché à la patte. Elle a lu le mot - une histoire d'enfants et de cargaisons à laquelle elle n'a rien compris - et l'a replacé autour de la patte du pigeon avant de le renvoyer, une fois nourri et reposé. Quelques jours plus tard, il était de retour avec un nouveau message. Cette fois encore, elle l'a lu avant de renvoyer l'oiseau, qui allait revenir et revenir. Au bout de quelques mois, elle a fini par comprendre qu'il s'agissait d'un trafic d'enfants kidnappés - la Traite des Corps. Et les messages impliquent clairement une personne importante de la Maison van Haagen, un des Dix ! Terrifiée par les conséquences possibles, elle tremble maintenant à l'idée qu'un agent des van Haagen aperçoive l'oiseau quand il arrive dans sa volière.

Relations : En dehors de ses locataires, Kœster est bien connue de Frère Bert (voir p. 61) pour ses généreuses donations, et de plusieurs capitaines de navire dont elle loge régulièrement les marins. Il lui arrive souvent de boire un verre ou deux avec Mamie Hetta (voir p. 72). Les deux femmes ont connu des chagrins similaires : le mari de Mamie s'est noyé il y a quelques années, et celui de Kœster est mort de la terrible Enflure vingt ans plus tôt. Quand la Veuve Kœster affiche un coup dans le nez, c'est généralement qu'elle a passé quelques heures dans la cuisine avec Mamie Hetta. Plus généralement, Kœster a suffisamment de temps libre pour se promener et bavarder avec les voisins, les commerçants, etc. ; c'est donc une figure bien connue de Kruiersmuur.

Margaretta, fille des rues

Colporteur, ex-prostituée

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6*	48	44	5	4	7	41	1	34	34	32	31	28	46



*Note : la carrière de Prostituée est une version remaniée (autres compétences) de celle de Guide-Racoleur (voir **WJRF**, p. 32).*

Alignement : Neutre (Manaan)

Compétences : Acuité Visuelle ; Armes de Spécialisation - Armes simples ; Bagarre ; Baratin ; Canotage ; Charisme ; Commerce ; Connaissance des Plantes ; Course à pied ; Danse ; Évaluation ; Langage Secret - Jargon des Voleurs ; Natation ; Pictographie - Colporteur ; Résistance à l'Alcool ; Séduction ; Sens de la Répartie ; Sixième Sens ; Vol à la Tire.

Dotations : Charrette à bras ; Petit bateau avec cabine ; batteries de cuisine ; rubans de couleur ; épingles de toutes tailles ; coutellerie bon marché mais solide ; dague (I +10, D -2, P -20) ; Coup-de-poing ; de vieux tracts et factures lui servant à s'entraîner à la lecture, écriture et calcul.

Citations : "Rubans et épingles ! Marmites et casseroles ! Les meilleurs articles au meilleur prix !"

"Bas les pattes, saligaud ! Ça, j'ai cessé de le vendre !"

Née du mauvais côté du canal, Margaretta incarne la volonté de réussite des Marienbourgeois. Cette ancienne prostituée colporte dans sa carriole une gamme de produits sans cesse renouvelée et compte bien gagner assez d'argent pour ouvrir une boutique, puis investir dans une cargaison et devenir une vraie marchande inscrite à la Bourse. Grande (1,80 mètre), elle tient certainement ses cheveux blonds et ses yeux bleus du Nordique inconnu qui a dû être son père.

"Margi" s'est retrouvée à la rue à la mort de sa mère, juste avant son treizième anniversaire. Sans éducation ni relations, elle a fait ce qu'elle a pu pour survivre, apparemment condamnée à la mendicité, à la prostitution et aux larcins misérables. Peu après son vingt-et-unième anniversaire, elle a failli perdre la vie quand son protecteur, Willi "L'Habile" s'est aperçu qu'elle conservait une partie de l'argent censé lui revenir. Quand elle reprit conscience dans une ruelle proche de la Petite Bretonnie, elle comprit dans un flot de larmes qu'elle n'atteindrait jamais ses 22 ans si elle ne changeait pas de vie.

Ses misérables économies augmentées d'un "emprunt" à un ancien client qui ne voulait pas la voir rencontrer sa femme suffirent à désintéresser son protecteur et à payer une embarcation habitable sur le canal Cattail, une carriole et les marchandises d'un vieux colporteur retraité. Levée presque tous les jours avant l'aube, elle vend maintenant des articles ménagers dans les rues de Kruiersmuur et de ses ghettos étrangers. Chaque Marktag, elle arpente les quais du Suiddock pour essayer d'acheter directement aux marins de quoi gagner quelques pistoles supplémentaires. Malheureusement, beaucoup d'entre eux se souviennent d'elle dans son rôle de prostituée et ne comprennent pas qu'elle n'est pas là pour se vendre. Avec Margi, c'est le meilleur moyen de se retrouver avec un coquard !

Vu ses expériences passées, on pourrait s'attendre à une virago endurcie au cœur chargé de haine. C'est loin d'être le cas. Une fois sa nouvelle vie sur les rails, sa nature heureuse a repris le dessus. Elle avait toujours su attirer le chaland et le mettre à l'aise, et elle s'est maintenant découvert un talent inné pour le commerce, une véritable vocation. Certains de ses clients attendent avec impatience qu'elle passe près de chez eux et ne lui achètent souvent quelque chose que pour la remercier d'un bavardage agréable. Ce succès ne l'a en revanche pas rendue populaire auprès des marchands établis de Kruiersmuur, qui lui reprochent aussi de casser les prix. Seule son appartenance à la Guilde des Colporteurs l'a jusqu'ici protégée d'un procès au civil.

Ses ambitions ne se limitent cependant pas à sa voiture à bras. Elle a vu les jolies maisons des marchands, leurs habits élégants, leurs domestiques et la richesse de leur table. Elle veut obtenir la même chose, et par ses propres mérites, pas en épousant quelqu'un. Margi économise avec obstination afin d'acheter un jour une boutique pour devenir une vraie marchande. Elle a même commencé à apprendre à lire et à calculer, aidée à l'occasion par un prêtre de Véréna compatissant. Sans qu'elle puisse expliquer pourquoi, elle sait que sa chance viendra.

Les PJ qui passent par Kruiersmuur auront souvent l'occasion de voir Margaretta colporter ses marchandises. S'ils gagnent sa confiance, ils s'aperçoivent qu'elle constitue une intéressante source d'informations. Elle sait quantité de choses honteuses sur des citoyens censément irréprochables, et peut laisser échapper une ou deux allusions pendant qu'elle débite ses arguments de camelot. Elle connaît cependant la valeur des choses et ne donnera pas gratuitement des renseignements intéressants. Pour augmenter son pécule, elle est bien décidée à vendre tout ce qu'elle peut au meilleur prix - enfin presque tout.

Margi connaît les enfants qui vivent dans le clocher Tarnopol (voir p. 119) et entretient de bonnes relations avec eux. Elle a entendu parler du fantôme, mais ne croit plus aux contes de fée. Elle fait partie des rares personnes qui prennent le temps de parler avec le vieux Pal Koster (voir p. 119, et elle est certaine que le cimetière est utilisé pour quelque opération illégale. Elle connaît aussi Dmitri Hrodovsky (voir p. 116), un de ses anciens clients, mais elle l'évite. Il la regarde d'une façon qui la met mal à l'aise, et elle est convaincue de sa malveillance.



"Ce n'est pas un mauvais endroit pour vivre – les riches préférant Goudberg ou Guilderveld, on y trouve surtout des bureaucrates ou des avoués – et ces étrangers prétentieux qui sont toujours en train de fourrer leur nez dans nos affaires."
– un tavernier local

"Si vous voulez étudier l'architecture, il n'y a pas mieux que le Quartier du Palais. Si vous vous intéressez au gouvernement, essayez plutôt la Bourse."
– un fonctionnaire

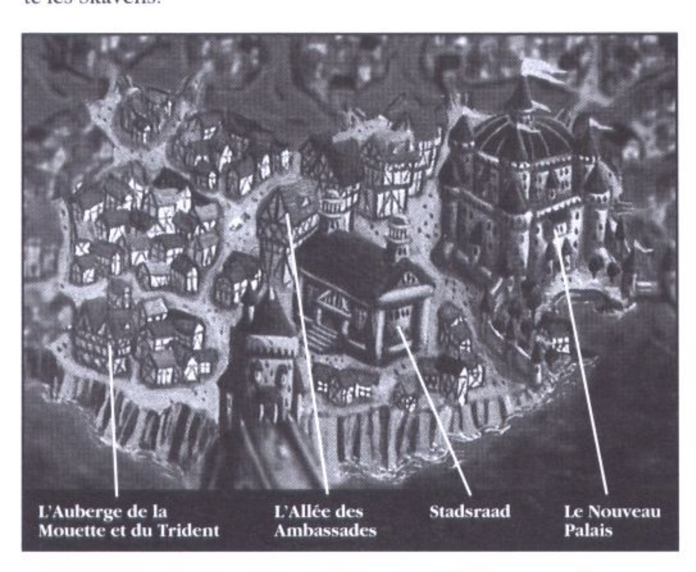
"Vous ne pouvez pas faire trois mètres dans Paleisbuurt sans tomber sur quelqu'un qui veut vendre ou acheter des secrets!"
– un employé du Stadsraad

Paleisbuurt

Le Quartier du Palais est le centre officiel du gouvernement de Marienburg. Des générations de dirigeants - Barons et Directeurs - ont dépensé sans compter pour l'embellir. La plupart des bâtiments gouvernementaux sont des joyaux signés par les plus grands architectes du Continent et les étudiants de cet art viennent jusque d'Arabie pour les contempler. Paleisbuurt accueille également les célèbres Jardins Tivolo, ce précieux parc urbain constamment entretenu par une petite armée de jardiniers payés par le Staadtholder.

Le jour, le Paleisbuurt fourmille de gens employés par le gouvernement ou en affaire avec lui - toutes les classes de Marienburg sont amenées un jour ou l'autre à venir ici. Beaucoup, la plupart peut-être, visitent la Haute Cour : les avoués pour défendre leurs clients, leurs clients pour plaider leur innocence et leurs familles pour s'inquiéter. D'autres souhaitent rencontrer les fonctionnaires du Stadsraad, voire le Staadtholder en personne - à Marienburg, les dirigeants sont par tradition accessibles au peuple.

Le quartier est beaucoup plus tranquille la nuit. Les résidents sont surtout des bureaucrates et des hommes de loi qui, après leur travail, n'aspirent qu'à passer une soirée tranquille en famille ou avec des amis. Les appartements à l'écart des principaux canaux se louent à des prix très raisonnables. Mais ce vernis paisible cache des intrigues subtiles, car les secrets des administrations et ambassades de Paleisbuurt attirent les espions comme la pierre distordante les Skavens.



Paleisbuurt abrite en effet l'exotique Allée des Ambassades, où résident les représentants officiels de toutes les Puissances du Vieux Monde. Pour protéger les intérêts de leurs gouvernements dans la cité, ces diplomates s'intéressent avec zèle aux plans du Directorat (et de leurs semblables) et ne reculent généralement devant rien pour obtenir les informations qu'ils veulent. Espions, agents et courtiers en information de tous les camps et de toutes les factions s'activent à Paleisbuurt, certains servant plusieurs maîtres à la fois.

Comme on peut s'y attendre, la Garde entretient une solide présence dans le Paleisbuurt. Son quartier général se situe dans un bâtiment contigu à la Haute Cour. Les Coiffes Noires du quartier sont responsables de la garde des prisonniers enfermés sous ce tribunal et de la sécurité des bâtiments publics. Les restrictions budgétaires ne les concernent pas : le Q.G. renferme suffisamment d'armes à feu pour écraser les pires émeutes et plusieurs magiciens sous contrat renforcent leur capacité d'action et d'enquête.

Le Nouveau Palais

Ses fondations ont près de 1 000 ans, mais les Marienbourgeois continuent d'appeler la résidence du Staadtholder le "Palais Neuf", par référence à l'ancien siège de la famille dirigeante, la forteresse de l'Île de Rijker. La construction du palais a commencé sous le Baron van Buik à la fin du XVI[e] siècle et le gouverneur bretonnien y tenait quartier général sous l'occupation. Brûlé lors de la retraite bretonnienne, il a été reconstruit avec des fonds prêtés par l'Association des Marchands. Le rôle joué par ces prêts dans l'émancipation politique de Marienburg vaut au palais le surnom de "Berceau de la Démocratie".

La ville n'a plus été pillée depuis plus de 700 ans, mais le Palais Neuf ressemble toujours à une forteresse : quatre tours massives l'encadrent, et l'unique porte est un monstre d'acier massif, forgé par les Nains de Karaz-a-Karak et couvert de runes de protection. Sous le commandement du Général Escottus van Haaring, l'élite des Coiffes Noires protège les lieux nuit et jour, bien décidée à mettre en pièce n'importe quel ennemi à coup de hallebardes et pistolets.

La paix et la prospérité ont bien sûr amolli la vénérable forteresse : nombre de fenêtres larges et modernes sont apparues dans la muraille au grand détriment du potentiel défensif et, au nord, le Staadtholder Willem van Tafte, "le Corpulent", a même fait ajouter au siècle dernier une grande chapelle

"Ça ressemble à un gros gâteau de mariage, hein ?"
– un touriste impérial



et une salle de banquet non fortifiées. Les gardes passent plus de temps à chasser les mendiants que les envahisseurs, et une des tours abrite une volière pour les fameux pigeons de concours du Staadtholder van Ræmerswijk.

Le Palais Neuf reste cependant le centre officiel du gouvernement de Marienburg : le Directorat s'y réunit dans la Galerie d'Azur et le Staadtholder y préside les réceptions officielles. C'est aussi le quartier général des Marcheurs de Brumes et la sécurité est donc parfaitement assurée, en débit de la première impression. Ce palais recèle des secrets qui pourraient faire tomber plus d'un gouvernement du Vieux Monde.

Sjef Gerritse, chambellan de la Salle de Bal

Guide-Racoleur, ex-domestique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	40	33	3	3	8	41	1	27	29	32	28	45	48



Alignement : Neutre (Ranald le Distributeur)

Compétences : Acuité Auditive ; Bagarre ; Baratin ; Chance ; Conduite d'Attelage ; Corruption ; Cuisine ; Esquive ; Étiquette ; Héraldique ; Langage Secret - Jargon des Voleurs ; Natation ; Sens de la Répartie.

Dotations : Superbe livrée aux couleurs du Palais Neuf ; dague (I +10, D -2, P -20) ; clés de l'aile van Tafte ; bâton et orbe de sa charge ; boîte de tabac à priser importé.

Citation : "Bien sûr que je peux vous faire entrer au Bal de Geheimnistag, très chère : comme domestique ou invitée, suivant l'importance et la nature des faveurs que vous êtes prête à m'accorder."

Apparence : D'une taille légèrement en dessous de la moyenne, Sjef cache ses cheveux blonds et clairsemés sous une volumineuse perruque poudrée. Ses yeux gris délavé, ornés d'un monocle, considèrent avec dédain les inférieurs et restent humblement baissés en présence de l'élite de Marienburg. Malgré l'aide des meilleurs cosmétiques, sa peau commence à trahir les effets de l'âge et d'une vie dissolue.

Personnalité et motivations : Cynisme et avidité ont toujours guidé la vie de Sjef. Cet ancien garçon de cuisine s'est hissé, par une habile série de ragots, flatteries, manipulations et trahisons, jusqu'à la position de cerbère de la Cour, décidant en maître des admissions et exclusions. Rares sont ceux qui ont pu obtenir leur ultime initiation dans la Haute Société sans payer tribut à cet abominable tyran. Une rumeur répandue par ses soins peut consacrer ou briser la carrière d'un arriviste.

Secret : Gerritse cache soigneusement sa haine des autres races qui l'a conduit à coopérer avec les Chevaliers de la Pureté, en dépit de leur allégeance à la doctrine de Solkan. Il s'est servi de son influence pour couvrir leurs traces après les attentats et incendies qui ont récemment ravagé Elfsgemeente, et leur a même permis d'utiliser certaines parties du Palais Neuf comme une vulgaire planque. Les relations entre Marienburg et l'Exarchat en souffriraient terriblement si cela venait à se savoir.

Relations : Sjef Gerritse connaît parfaitement tous ceux qui travaillent au Palais Neuf - et les méprise tous autant qu'ils le haïssent. Les agents secrets qui veulent se mêler aux réceptions officielles du Palais savent qu'il faut lui glisser quelques guilders pour obtenir satisfaction. Il est donc devenu un expert des milieux de l'espionnage à Marienburg. Tout en ayant quelques vrais amis, il cultive avidement ses relations avec les Dix et les autres figures de pouvoir de la cité, comme le Président Gyngrijk. Dans le même temps, tous les ambitieux de Marienburg recherchent ses faveurs. Quand il s'aventure hors du Palais à ses heures de loisirs, on le trouve généralement à sa table privée de la Mouette et du Trident (voir p. 129).



Gerritse a toute la confiance et l'estime du Staadtholder (voir p. 28). Profitant de cet avantage, il manœuvre pour devenir son secrétaire permanent, une fonction richement dotée d'avantages officieux. Il ignore cependant que le secrétaire actuel est aussi le chef des Marcheurs de Brumes, un détail qui risque d'être fatal à ses plans.

Stadsraad

À l'opposé du Palais Neuf, de l'autre côté des Jardins Tivolo, se dresse le splendide Stadsraad, conseil municipal de Marienburg et parlement des Wastelands. Bâti dans un accès de fierté populaire après l'indépendance, ce grandiose édifice de pierre crème arbore avec ostentation trois coupoles, des colonnes tiléennes, une frise d'or et un imposant escalier menant aux portes d'entrée. Les dômes des deux chambres se terminent par de majestueuses statues de Marius, tandis que celui qui coiffe le grand atrium est surmonté d'une statue dorée de la figure héraldique de la cité, une sirène tenant une épée et une bourse pleine.

L'édifice se dresse à l'ouest de Mariusplein, une esplanade parsemée de statues de marbre de style tiléen et délimitée d'un côté par le Nouveau Palais et un moindre temple de Manaan, et de l'autre par la Haute Cour, le siège du Barreau et diverses administrations dont les Archives Municipales. À l'opposé, les marches de la Grande Volée descendent jusqu'aux luxueux appontements sur le Reik où sont reçus les cortèges des visites officielles.

"J'ai entendu dire que les Sergents d'Armes avaient reçu l'ordre de réduire autant que possible le bruit des bagarres dans le Burgerhof, pour que les cris ne réveillent pas les gens qui dorment à Rijkskamer."
– un juge à la Haute Cour

La salle centrale du Stadsraad est aussi une entrée monumentale, le grand atrium. Sur le sol, une vaste mosaïque représente la sirène symbole de la cité-état. Des niches creusées tout autour de la salle accueillent des statues représentant la plupart des divinités; elles veillent pour l'éternité sur le destin de Marienburg et reçoivent les prières du Grand Prêtre de Véréna, Leontine Tolenaar, à l'ouverture de la première session de chaque nouvelle année. Ranald et Sigmar brillent par leur absence, comme de juste.

Le Burgerhof est moins vaste. Des rangées de bancs encadrent l'allée centrale, qui se termine par une estrade portant les bureaux des divers scribes et le trône du Président. Des débats animés opposent ici les diverses factions, et les questions acerbes fusent parfois ainsi que les légumes pourris – les députés de moindre importance, "l'arrière-banc", sont des lanceurs particulièrement enthousiastes. Sur le côté de l'estrade, une porte mène à la bibliothèque et aux bureaux de la chambre basse, dont celui du président Gyngrijk.

Le Rijkskamer est beaucoup plus spacieux et confortable, comme il sied à une Chambre Haute. Les bancs sont remplacés par des sièges couverts de velours et l'endroit est aussi nettement plus propre, les dignitaires de cette noble assemblée préférant s'adresser des discours ampoulés plutôt que des choux pourris. Quand le Staadtholder convoque le Rijkskamer, la salle se transforme en une mer de couleurs et courtoisies, robes et perruques splendides, hommages fleuris, etc. Ces réunions sont toutefois rares et le personnel passe l'essentiel de son temps à dépoussiérer et à polir le mobilier dans l'éventualité d'une session impromptue.

Nieut Gyngrijk, Président du Burgerhof

Démagogue, ex-avoué et estudiant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2*	41	42	3	5	9	57	2	54	60	75	62	56	78

Alignement : Neutre (Hændryk)

Compétences : Acuité Auditive; Alphabétisation; Astronomie; Cartographie; Danse; Éloquence; Étiquette; Histoire; Identification des Plantes; Langage Secret – Classique; Langue Étrangère – Tar-Eltharin; Langue Hermétique – Magikane; Législations; Natation; Numismatique; Pictographie – Avoué; Résistance à l'Alcool.

Dotations : Robes, médaillon (Cuivre Trois-Fois-Béni, voir ***WJRF*** p. 183) et sceptre de fonction; pistolet chargé et caché (8/16/50, FE 3, Rch 2/1); anneau de Maître de la Ligue des Plaideurs; sachet de caramels à l'eau de mer.

Citations : "Comment ça va? Heureux de vous voir! C'est toujours un plaisir de rencontrer le peuple!"

"Bien sûr que je joue sur les rêves des gens. Leurs rêves me mettront peut-être un jour dans le fauteuil du Staadtholder. Un caramel?"

Apparence : La quarantaine, taille moyenne et bedaine. Ses yeux gris et brillants semblent tout d'abord joyeux et chaleureux, mais ses désagréables regards en coin trahissent sa véritable personnalité, calculatrice et égoïste.

Personnalité et motivations : Dans une ville gouvernée par les accords en coulisse, le Président Gyngrijk est le parfait politicien de la plèbe. Né dans une famille de la classe moyenne à Noordmuur, il s'est rapidement forgé une réputation d'orateur enflammé dans les tribunaux de Marienburg en défendant les droits des travailleurs. Mais il n'a rien d'un idéaliste – seul le pouvoir et l'argent l'intéressent vraiment. Sa naissance lui ayant refusé les privilèges des riches, il a conquis avec pragmatisme sa propre base de pouvoir : la masse des naïfs et des aigris en mal de boucs émissaires.

Sa réussite lui a valu l'attention des Directeurs. Mais au lieu de lui offrir un séjour anonyme à Rijker, ils ont préféré tirer parti de sa vénalité pour conclure un accord mutuellement profitable : il allait devenir leur créature, et surtout celle de la faction van de Kuypers. Il mettrait ses formidables compétences au service de leurs intérêts au Burgerhof, et recevrait en échange tous les avantages auxquels il aspirait. Cela fait maintenant sept ans qu'il les sert avec brio.

Mais Nieut ne se satisfait pas d'être le pion de Jaan van de Kuypers. Il aspire désormais à la récompense suprême – Staadtholder de Marienburg, rien de moins.

Relations : Le Président a des contacts réguliers avec tous les Directeurs, et plus particulièrement van de Kuypers, van Haagen et de Rœlef. Ses liens avec la famille de Rœlef ont récemment pris une tournure plus intime car il s'est mis à courtiser la nièce de Clotilde de Rœlef (voir p. 30-31), Clara, qui est depuis peu en âge de se marier. Nieut Gyngrijk est devenu un visiteur régulier du Rood Haan Paleis, à Oudgelwijk. Clotilde de Rœlef réfléchit sérieusement à cette union qui ferait basculer la considérable influence publique du Président dans la faction anti-Kuypers. Nul ne sait ce que peut en penser Clara.

Le Président Gyngrijk se rend fréquemment dans les quartiers ouvriers de Marienburg, où il "serre les mains" et fait savoir à tout le monde qu'il est dans le camp du peuple. Il est particulièrement populaire à Kruiersmuur. Les Elfes et les Nains se montrent bien sûr beaucoup plus réservés.

Mais quelqu'un le déteste activement. Rumeurs et événements suspects l'ont convaincu qu'on en veut à sa vie. Mais qui? Ne voulant prendre aucun risque, il s'est adressé au Service d'Escorte Marquandt qui le fait protéger en permanence par un garde du corps.

L'Allée des Ambassades

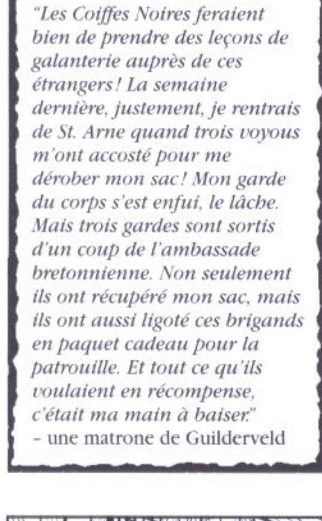
L'Allée des Ambassades est une succession de résidences encloses, près du Vreemdelingsvaart ("Canal des Étrangers"), au nord de Mariusplein. Comme l'enclave elfe de Sith-



> *"Bien sûr qu'ils nous espionnent à partir de leurs ambassades – mais au moins comme ça nous connaissons leurs bases"*
> – un agent des Marcheurs de Brumes

Rionnasc'namishathir, chacune des ambassades bénéficie d'un statut d'extraterritorialité et se trouve donc en terre étrangère, au sein même de Marienburg. Contrairement à Sith-Rionnasc, ce territoire est délimité par l'enceinte de chaque résidence – un espace qui, à Marienburg, reste bien sûr très restreint. Les forces civiles et militaires de Marienburg n'ont pas le droit de pénétrer ces lieux, si ce n'est à la demande des ambassadeurs concernés. Le viol de cette disposition est considéré comme un acte de guerre. Dans le même temps, Marienburg est responsable de la sécurité de chaque ambassade. Récemment, les commentaires provocateurs de l'Ambassadeur Impérial, le Baron von Heinsoo, ont suscité des émeutes et les Coiffes Noires de Paleisbuurt ont dû intervenir pour défendre les grilles de l'ambassade. Bien sûr, la Garde n'apprécie guère d'avoir à briser des crânes marienbourgeois pour protéger des étrangers ingrats.

Malgré toutes ces règles de bonne conduite, l'Allée des Ambassades est un nid d'intrigues et d'espions. Le service de renseignements de Marienburg, les Marcheurs de Brumes, s'attache à découvrir ce qui se passe dans les ambassades, mais aussi à contrer les opérations d'espionnage lancées depuis chacune. Divers intérêts privés (dont les Maisons des Dix, les Elfes de Sith-Rionnasc et la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs) payent de même des agents indépendants pour voler les secrets des étrangers.



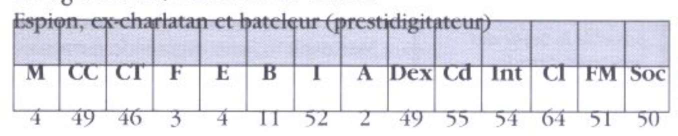
De leur côté, les ambassades ne sont pas d'innocentes victimes. Toutes emploient des espions à divers degrés. Certains, comme les Arabes, se contentent de contacts relativement ouverts avec leurs semblables des ghettos de Marienburg qui leur rapportent ce qu'ils ont vu ou entendu. D'autres, comme les Bretonniens et les Impériaux, entretiennent plusieurs réseaux d'espions, lesquels ignorent l'existence des autres et n'ont de contact avec les ambassades que par des voies extrêmement détournées, quand ils en ont. Plusieurs ambassades emploient des Marienbourgeois de souche, et il existe des agents indépendants qui vendent leurs services et leurs informations au plus offrant, quand ce n'est pas à plusieurs clients qu'ils s'emploient à dresser les uns contre les autres.

Toutes les grandes puissances du Vieux Monde sont représentées sur le Vreemdelingsvaart : Arabie, Bretonnie, Empire, Kislev, Miragliano, Remas, Magritta et Bilbali. Des nations plus lointaines sont de même présentes : l'Empereur Dragon de Cathay et le Soleil Divin du Nippon ont récemment établi des relations formelles. Leurs coutumes étranges et langages impénétrables rendent leurs intentions obscures, mais il est clair que ces deux délégations ne s'apprécient guère.

Les PJ pourraient avoir affaire aux ambassades dans deux types de situations : contacts avec leurs employés dans le cadre de leurs activités à Marienburg, ou implication (volontaire ou non) dans la toile d'intrigues qui englobe toute la cité.

Hong Fu Chu, recruteur du Chaos

Espion, ex-charlatan et bateleur (prestidigitateur)



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	46	3	4	11	52	2	49	55	54	64	51	50



Alignement : Chaotique ('Seigneur Tsien-Tsin', ou Tzeentch)

Compétences : Alphabétisation ; Baratin ; Charisme ; Comédie ; Corruption ; Crochetage des Serrures ; Cryptographie ; Danse ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Urbain ; Éloquence ; Escamotage ; Évaluation ; Filature ; Fuite ; Imitation ; Linguistique ; Séduction ; Sens de la Répartie ; Sixième Sens ; Vision Nocturne.

Dotations : Anneau de Sort (17 PM, *Feu Rose de Tzeentch*, mot de commande "Tsien-Tsin") ; magnifiques tuniques de soie balayant le sol ; coiffe à pompon carrée ; 300 Gu en bagues et pierreries ; éventail ; dague (I +10, D -2, P -20) conçue pour injecter 4 doses d'Humanicide sur toute attaque qui inflige 1 point de dommages net.

Citation : "Tout comme le dragon se couvre d'une palette de





couleurs sans nombre, la vérité arbore un éventail infini de visages. Laissez-moi vous montrer la Vérité dans les formes infiniment changeantes du Chaos."

Apparence : Hong Fu Chu mesure 1,70 mètre et arbore un ventre bien gras. Marqué par la petite vérole, son visage rond compte plusieurs mentons. Son crâne est nu si l'on excepte deux mèches bouclées qui tombent de ses tempes et il porte de fines moustaches si longues qu'elles descendent sous son menton. Ses robes mandarinales dissimulent complètement des pattes d'oiseaux couvertes de plumes violettes jusqu'aux genoux articulés à contresens et armées de serres jaunes, une mutation offerte par son Seigneur Chaotique.

Personnalité et motivations : Cet être faux et comploteur ne cherche qu'à satisfaire son Seigneur Tsien-Tsin, qui souhaite apporter le changement aux barbares de ces contrées. Cruel comme un chat, il aime à offrir de longues séances de torture à son dieu, des sacrifices rituels qui durent parfois plusieurs jours.

Relations : Hong Fu Chu est arrivé à Marienburg il y a un an environ avec la nouvelle qu'une faction entièrement dévouée au Seigneur du Changement avait pris le pouvoir à la Cour Céleste. L'ambassadeur, un vétéran de la politique de Cathay, n'a pas mis la chose en doute, et n'en a, en tout cas, pas demandé confirmation à son Empereur. Il n'a pas non plus émis la moindre remarque sur la démarche inhabituelle de son nouveau Premier Secrétaire.

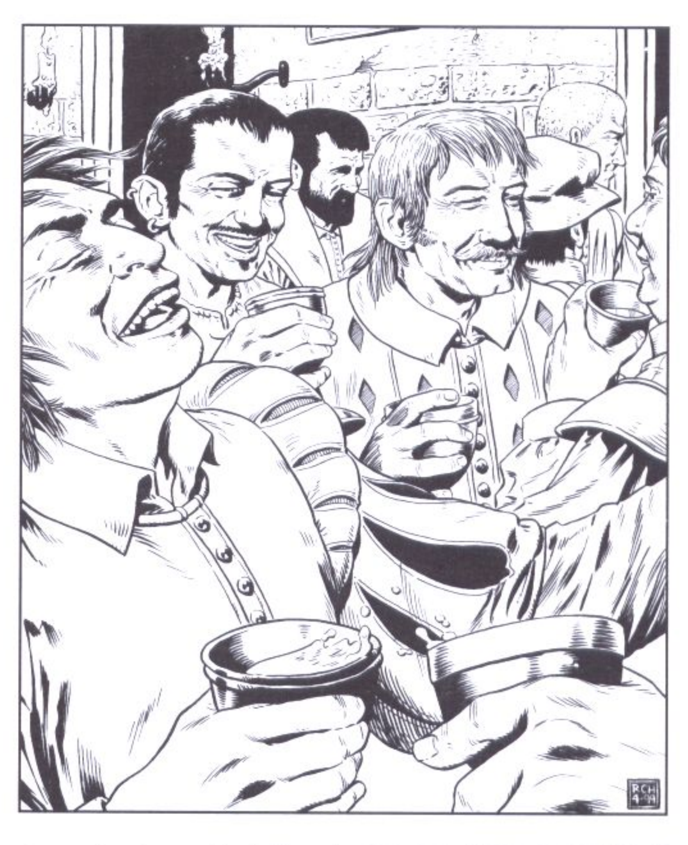
Chu ne s'aventure jamais hors de l'ambassade, mais utilise les contacts de celle-ci dans la communauté cathayenne pour travailler aux projets de son maître. Il prend lentement le contrôle de la pègre de la Petite Cathay, en veillant cependant à ne rien révéler de son influence croissante à Guan Lo Fat, patron du crime de ce ghetto (voir p. 36). Il a également établi de discrets contacts avec un autre culte de Tzeentch établi dans la cité, les Flammes de l'Arc-en-Ciel, et projette d'utiliser à son profit leur influence sur Haam Markvalt.

L'Auberge de la Mouette et du Trident

Dans cette cité aux multiples attractions, une foule d'auberges et hostelleries veillent au confort des voyageurs d'affaires ou de loisirs. Une des meilleures et des plus réputées, La Mouette et le Trident se situe à l'ouest du Pont Haute Tour. Dirigée par sa propriétaire, Wilhelmina Bourre-de-Chardon, elle propose des "petits-déjeuners compris" très appréciés des étrangers comme des autochtones. Le bâtiment compte deux niveaux et deux ailes et s'élève au bord du Rijksweg. Il offre des chambres très confortables et une vue magnifique depuis la terrasse. Les agents des compagnies de diligence ou de transport fluvial la recommandent à leurs clients jusqu'à Talabheim et Nuln, et il faut généralement réserver des mois à l'avance.

Ce succès s'explique d'autant mieux si l'on sait que l'établissement, un des hôtels les plus réputés de Marienburg, sert aussi de façade à la plus grande entreprise de recel entre Erengrad, L'Anguille et Altdorf. Nombre de voleurs de la cité profitent du célèbre petit-déjeuner pour commander les "saucisses spéciales à la viande de goéland" - un mot de passe qui signale des marchandises à vendre. Le serveur répond toujours qu'il leur faudra attendre, de cinq à trente minutes, un délai qui est en réalité celui qui doit s'écouler avant qu'ils quittent leur table et se rendent dans la remise de l'auberge. Ils retrouvent là Egbert, forgeron et garde du corps, et Tante Mina, qui fume l'immonde cigare qu'elle allume toujours au moment de traiter une affaire. Mina paye correctement, 35% de la valeur généralement, ou 30% si l'article est particulièrement "recherché". Un test réussi de *Marchandage* augmente ce prix de 5%. Elle insiste toujours pour que son client reste - et paye - pour le petit-déjeuner; "un travailleur doit entretenir ses forces, mon mignon".

Quelques-uns des touristes et couples en voyage de noces qui séjournent à l'auberge sont en réalité les envoyés des plus grandes organisations criminelles de l'Empire et la Bretonnie. Ils



viennent voir ce qui est disponible ou répondent à une invitation personnelle de Tante Mina. Les marchandises volées sont revendues à 60% de leur valeur, voire plus pour les articles bien connus ou très disputés. Un test réussi de *Marchandage* en réduit le prix de vente de 5%. Nombre de clients font plusieurs fois le voyage chaque année.

> *"Si je puis vous donner un conseil, allez passer votre lune de miel à Marienburg à l'Auberge de la Mouette et du Trident. Elle est située dans le plus beau quartier de la ville : vous aurez une vue splendide sur le fleuve et les meilleurs théâtres et commerces à quelque minutes. La nourriture y est aussi exceptionnelle. Tout est préparé par Wilhelmina Bourre-de-Chardon, la propriétaire. De nombreux couples y retournent régulièrement. Je transmets les réservations d'un couple d'Altdorf trois fois par an."*
> – un représentant des Diligences des Quatre Saisons

Les PJ nouvellement arrivés à Marienburg peuvent entendre parler de la Mouette et du Trident quand ils essaient de vendre ou de retrouver des articles volés. S'ils viennent à l'auberge pour profiter de son célèbre petit-déjeuner, ils risquent de concevoir des soupçons en voyant deux ou trois hommes commander des saucisses de mouette pour disparaître ensuite un moment. S'ils passent alors la même commande, ils ne sont jamais servis, mais reçoivent une visite d'Egbert - n'ayant aucun sens de l'humour - qui vient voir qui lui fait perdre son temps. Tante Mina peut aussi assurer la formation de personnages intéressés par la carrière de Receleur ou fournir une introduction auprès d'Adalbert Henschmann. Celui-ci se montrera moins soupçonneux envers des gens qu'elle lui a envoyés.

Wilhelmina Bourre-de-Chardon, Propriétaire de la Mouette et du Trident

Receleuse, ex-commerçante et domestique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	58	3	2	9	68	1	41	37	47	32	55	53





Alignement : Neutre (Ranald, moyen)

Compétences : Calcul Mental ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Cryptographie ; Cuisine ; Déplacement Silencieux Rural ; Escamotage ; Esquive ; Étiquette ; Évaluation ; Numismatique ; Soins des Animaux.

Dotations : Tablier et louche ; robe de toile pratique ; deux ou trois recettes échangées avec des amis du Kleinmoot ; 1D4 cigares lustriens.

Point de Folie : 1

Folie : Phobie (noyade)

Citation : "Appelez-moi simplement Tante Mina, mes mignons. Vous désirez un petit-déjeuner ? Vous préféreriez peut-être vous installer en terrasse ? Aujourd'hui, on peut voir l'Île de Rijker. Alors, qu'est-ce que sera ? Les saucisses de mouette ? Je vois... [murmuré]. Bien ! Je vous verrai dans la remise dans dix minutes. Faites semblant d'aller au vestiaire. Et n'oubliez pas de payer votre petit-déjeuner. Vous ne voudriez pas fâcher Egbert, hein, mes mignons ?"

Apparence : Lourde, ronde, petite (tout juste 1,20 mètre), une vraie grand-mère avec joues roses et cheveux gris en chignon. Elle affirme n'avoir "même pas 75 ans, mon mignon !".

Personnalité et motivations : Protectrice et indulgente, elle aime à nourrir les gens. Elle fume le cigare quand elle est seule ou qu'elle traite une affaire. Décidée et rigoureuse, elle ne plaisante pas en affaires.

Relations : Tante Mina travaille sans problème depuis quinze ans grâce au patronage de "Casanova" Henschmann (voir p. 71). Il y a des années, alors qu'Henschmann défendait sa peau dans une guerre des gangs qui allait lui permettre de prendre la tête de la Ligue, Tante Mina lui a donné asile à un moment critique. Henschmann ne l'a jamais oubliée et l'a installée, après sa victoire, à la Mouette et le Trident. Elle bénéficie d'une protection toute particulière, et personne de sensé n'oserait bousculer ou truander sa "petite maman".

Mina a des contacts dans toute la pègre de Marienburg et d'ailleurs, aussi bien grâce à ses liens avec Henschmann que par sa réputation d'honnêteté professionnelle. Dans les rares occasions où Hugo Delftgruber (voir p. 88) sort de sa boutique, il aime à venir lui présenter ses respects. Par pitié, Mina lui sert gratuitement des portions supplémentaires. Hieronymus Deecksburg (voir p. 112) vient également manger ici de temps à autre, mais il n'a pas encore découvert le secret de l'auberge. Elle a toujours refusé d'acheter sa viande chez Grœnewoud (voir p. 89), car elle "flaire quelque chose de louche" dans cette boucherie.

Sander van Okker, Faussaire

Ex-scribe

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	49	45	2	4	8	39	2	65	37	48	49	39	38



Alignement : Neutre (Ranald)

Compétences : Alphabétisation ; Art ; Baratin ; Calcul Mental ; Langage Secret - Classique ; Langue Étrangère - Dialecte bretonnien ; Langue Hermétique - Magikane.

Dotations : Outils de gravure ; loupe ; épée ; matériel d'écriture ; 2 ou 3 sceaux de sa fabrication ; cires de diverses couleurs.

Citations : "Juzte un humble copiste, ha ha ha, c'est ça. Juzte un humble copiste. Et qui peut tout copier. Même zi je n'ai pas vu l'original, zi vous voyez ze que je veux dire, mezzire."

"Écoutez, vous m'avez demandé de refaire la lettre que vous m'avez montrée. Vous n'avez rien dit sur les marques d'eau. Zûr que je les ai vues, mais vous n'avez rien dit. Alors je n'ai pas pensé que c'était important. Maintenant je veux mon argh ! Gerroff ! À la Garde ! À LA GARDE !"

Dans une ville comme Marienburg, où tout dépend de la paperasserie, factures, billets à ordre et lettres d'introduction, on peut se faire beaucoup d'argent quand on est un faussaire de premier ordre. Sander van Okker aime à penser qu'il en est un. Et il a tort.

Van Okker est un petit homme maigrichon vêtu dans un mélange de style qu'il juge audacieux, mais qui n'est que mauvais goût. Ses joues et son menton fuyant sont mal rasés et une fine moustache brune lutte pour survivre sur sa lèvre supérieure. Il jure affreusement avec les marchands et diplomates qu'il s'acharne à accoster dans les tavernes de la périphérie de Paleisbuurt et du Suiddock.

Il s'appuie sur un réseau de plus en plus clairsemé d'amis et contacts qui sont prêts à le recommander, ou peuvent se contenter d'un travail bâclé. Quand cela ne suffit plus - ils ont tendance à disparaître ou à perdre confiance - il racole lui-même les clients.

Les tarifs de van Okker dépendent de son humeur et de l'échéance du loyer, mais il commence généralement par exiger 5 Gu pour une simple signature, et ses prix montent avec l'importance du travail. Il refuse de travailler ailleurs que chez lui, un appartement crasseux à l'extrémité est du Suiddock : le plus petit document ne peut donc être expédié en moins de deux ou trois heures. Les pièces plus importantes peuvent prendre plusieurs jours, voire des semaines, suivant son enthousiasme au travail et l'état de ses affaires de cœur. Il tombe amoureux très souvent.

Van Okker pourrait vraiment être ce faussaire de premier ordre qu'il s'imagine être s'il travaillait sérieusement. Sa technique est excellente, mais il tend à ignorer les détails ennuyeux : il utilise le mauvais type de papier, écorche un nom propre, et prétend ensuite expliquer son erreur ou son inattention par l'imprécision des instructions. Cela le place naturellement très bas sur la liste des faussaires réputés de la ville, et il faut donc souvent débusquer de nouveaux clients, les anciens revenant rarement.

Il montre aussi trois autres petits défauts : il est distrait, avide et bavard. Il est donc toujours en train d'échafauder des plans et des arnaques, cherchant sans fin de nouvelles façons de gagner de l'argent et le gros coup qui le rendra riche - et néglige par ailleurs les travaux qui le font vivre et qui pourraient lui valoir, un jour, une réputation favorable.

C'est le genre d'individu capable de reproduire un billet de transport pour un marchand douteux, et de vendre ensuite les informations figurant sur le document à un de ses amis de la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs. Le marchand ne manque jamais de comprendre comment la cargaison a été volée, mais van Okker tombe lui toujours des nues quand ses pigeons arrivent à le retrouver. Dans ce cas très fréquent, il va généralement passer quelques jours chez sa tante à Aarnau.

Il a déjà eu maille à partir avec la Garde, et suffisamment de ses clients sont enfermés à Rijker pour qu'il redoute d'y finir aussi. Mais c'est la quête de la gloire qui l'entraîne dans cette vie minable et il ne peut y renoncer. Il sait qu'un jour, il emportera le gros lot ou mourra en essayant, et n'a toujours pas compris que la deuxième issue est de loin la plus probable.



"Chaque fois que j'entre dans cette baie, la première chose que je vois, c'est cette prison, plantée là comme un gardien veillant sur les joyaux de son maître. Et je n'arrive toujours pas à décider si Rijker monte la garde contre les envahisseurs étrangers ou contre la lie de Marienburg."
– Câpitan Pedro de Almodovar

"Rijker a vraiment une double personnalité. La cour extérieure ressemble à n'importe quel camp militaire, plein d'animation et de vie. Mais au-delà du Mur, le complexe est aussi désolé que les Terres du Chaos et presque aussi calme. Pas un bruit, sauf le craquement du gibet, quand on ouvre la trappe."
– un batelier de Marienburg

"Mais certainement, Frau Helga, nous veillerons sur votre invité aussi longtemps que vous le souhaiterez. Non, aucune explication n'est nécessaire. Je ne doute pas qu'un pilier de la communauté comme vous ait d'excellentes raisons. Une donation de 500 guilders ? C'est très généreux."
– Ludwig de Beq, Gouverneur de Rijker

L'Île de Rijker

L'Île de Rijker fut habitée dès l'arrivée des Jutones dans cette région, qui édifièrent au-dessus des ruines elfes un fort, un refuge en période de guerre. Plus tard, les Barons de Westerland se saisirent de l'île, qui porta alors le nom de Verrepunt, et bâtirent un château pourvu de vastes greniers qui devait leur permettre de résister si le reste de Marienburg venait à tomber. Quand la cité fut occupée par les Nordiques, puis par les Bretonniens, le sinistre château fut le dernier refuge des Barons - aucun assaut n'ayant jamais pu l'emporter.

Au XVII[e] siècle, l'Île de Rijker devint l'actuelle forteresse-prison quand les Barons transférèrent leur lieu de résidence dans un palais beaucoup plus confortable au centre de la cité. La prison héberge depuis des criminels condamnés pour des crimes graves (incendie, viol, meurtre et contrebande). Les condamnés à mort y sont exécutés, et la funeste cloche de la forteresse annonce chaque exécution en sonnant treize fois.

Avec l'extinction des van Hoogman et l'indépendance de Marienburg, l'Île de Rijker a commencé à jouer un rôle moins officiel et plus sinistre. Les Directeurs se méfiaient les uns des autres et plutôt que de confier le commandement de la forteresse à l'un des leurs, ils en attribuèrent la direction héréditaire à la famille d'un noble bretonnien en exil, le Vicomte Louis de Beq. De Beq et ses héritiers ont bien servi les Dix, emprisonnant discrètement ceux dont on souhaitait en haut lieu la "disparition" pour une raison ou une autre. Ayants droit gênants d'héritages fabuleux, victimes de querelles entre Maisons, amants ayant cocufié un mari influant et étrangers jugés trop dangereux pour retrouver leur patrie ont passé des années, voire toute leur vie, enfermés derrière les murs antiques de cette île-prison.

Agencement des lieux

La prison occupe presque toute la surface de l'île et s'entoure d'une muraille dessinant un L, avec une forteresse dans l'angle intérieur du coude, face à la mer. Les murs de 15 mètres de haut et 9 mètres d'épaisseur possèdent des parapets aussi bien sur l'intérieur que l'extérieur. Les tours qui flanquent la muraille s'élèvent encore 6 mètres plus haut et portent toutes un canon pour repousser les vaisseaux qui voudraient envahir la rade de Marienburg.

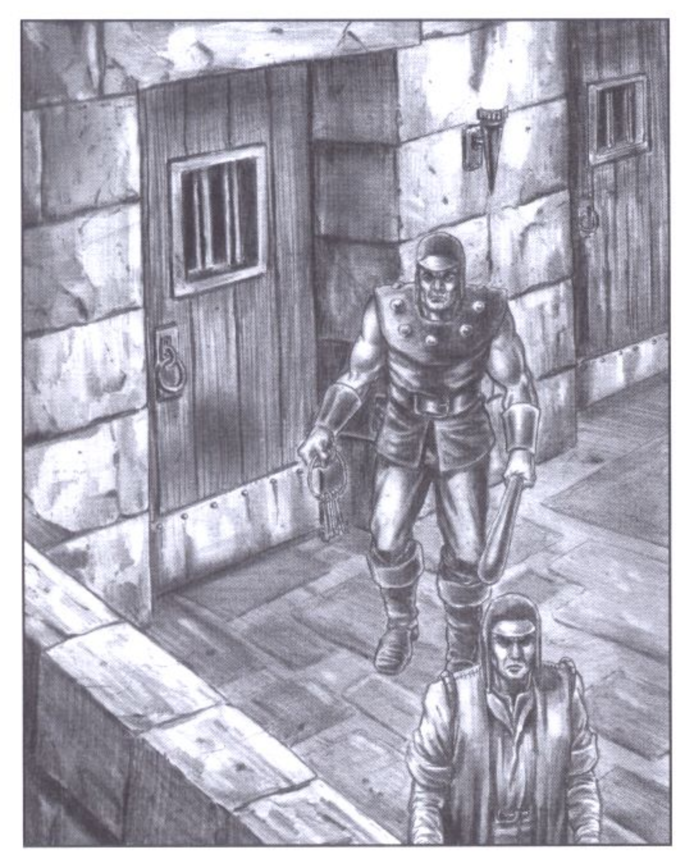
Le Mur Van Zandt, une barrière intérieure de 12 mètres de haut et 5 d'épaisseur, divise la forteresse en deux cours, extérieure et intérieure. La cour extérieure, dans la moitié sud, abrite les quartiers de la garnison de l'île, un bataillon de 120 hommes composé de canonniers, de mercenaires et d'hommes d'armes. C'est aussi là que logent la plupart des geôliers et gardiens de la prison, même si certains pères de familles préfèrent faire chaque jour l'aller-retour vers Marienburg sur le bateau de ravitaillement.

Les visiteurs de Rijker découvrent une sorte de petit village bourdonnant d'activité derrière le mur d'enceinte. La moitié sud regroupe l'armurerie de la forteresse, les réserves de vivres, la forge et un atelier où des prisonniers de confiance fabriquent des paniers d'osier vendus à Marienburg. La chapelle est à la fois consacrée à Myrmidia, déesse favorite de la garnison principalement tiléenne, et à Véréna, divinité patronnesse de cet instrument de la justice qu'est Rijker.

La cour intérieure, nue et pavée de dalles grises, offre un contraste total. Inoccupée la plupart du temps, sa géométrie uniforme n'est brisée que par quelques éléments : la chapelle de Mórr où les condamnés passent leur dernière nuit à prier, les trois grandes portes de fer noir qui percent l'intérieur du mur d'enceinte et mènent aux cellules, et la potence au centre de la cour.

Dans le creux du coude de l'île se dresse l'ancien donjon de la forteresse, simplement nommé le Château, ou *de Kasteel*. Le mur d'enceinte vient s'y appuyer, de même que le Mur Van Zandt. Ses parois sinistres et ses tourelles sont bâties dans une pierre très noire, extraite il y a bien longtemps des collines situées au-delà des Landes Amères - les marins l'appellent l'Œil Noir de Marienburg. Cette ancienne demeure de Marius et de ses successeurs est maintenant la résidence des gouverneurs de la prison, l'excentrique





famille de Beq. Et au sommet de la plus haute tour du Château, on peut voir le dôme et le télescope d'un observatoire incongru, la salle de jeu privée du gouverneur actuel de l'Île de Rijker.

À l'extrémité opposée du Mur Van Zandt se dresse la Tour de l'Espoir, baptisée ainsi avec humour noir parce qu'elle offre une vue parfaite sur Marienburg et l'animation de sa rade. La tradition veut que les condamnés à mort ou à perpétuité soient conduits en haut de cette tour pour jouir une dernière fois d'une vision de la liberté et saisir tout le prix de leur crime. La tour défend aussi la porte principale entre les deux cours, et le corps de garde au-dessus des arches munies de herses est maintenant la résidence du Gardien Général de la prison. Les prisonniers appellent l'ensemble la Porte de Mórr.

Les ensembles de cellules se trouvent à l'intérieur du mur d'enceinte de la cour nord, répartis sur trois niveaux, deux au-dessus du sol et un souterrain. Du Donjon du Gouverneur à la Tour de l'Espoir, à l'extrémité opposée du Mur Van Zandt, le mur d'enceinte est divisé en trois parties par deux autres tours. Chaque ensemble de cellules est ainsi séparé des autres par les épaisses parois de granit des tours, ce qui limite les communications entre prisonniers à leur propre quartier et empêche les émeutes de s'étendre. Le sommet du mur d'enceinte, protégé de chaque côté par des parapets, court sans interruption sur tout le périmètre de Rijker et permet le déplacement rapide et sûr des troupes et des vivres.

Sous le rez-de-chaussée de chaque quartier pénitentiaire s'étendent les Cryptes, un étage de cellules utilisées pour l'isolation et la punition des prisonniers. Les condamnés à mort, les individus incarcérés pour les crimes les plus graves et les coupables d'infractions sérieuses au règlement intérieur y sont détenus. Les prisonniers des Cryptes n'ont droit à aucun contact humain. Leurs geôliers n'ont pas le droit de leur parler, voire de reconnaître leur présence. Ils reçoivent nourriture et eau par un guichet à la base de la porte de leur cellule et doivent eux-mêmes vider leurs seaux de déjection dans une minuscule bouche d'évacuation creusée dans le sol. Toute la lumière dont ils peuvent bénéficier provient de l'unique chandelle qu'ils reçoivent chaque semaine. Les prisonniers sont ici anonymes et uniquement désignés par leur numéro de quartier et de cellule.

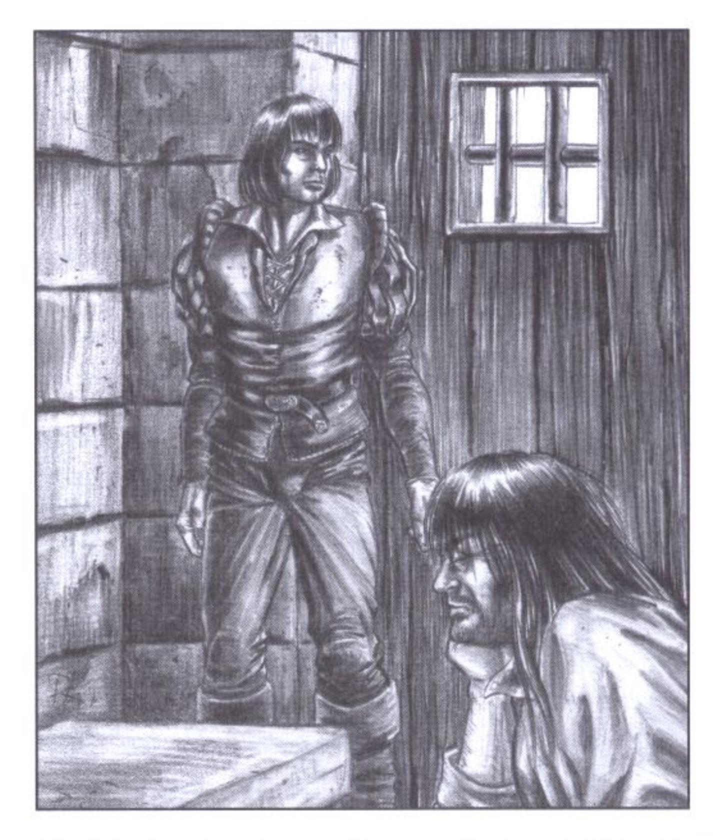
Cet anonymat est la clé du rôle officieux de Rijker, car les Cryptes accueillent aussi les "disparus", ceux que le Gouverneur détient à la seule demande de quelque personne influente. Leurs noms ne figurent dans aucun registre : le Gouverneur et le Gouverneur Général se rappellent simplement où ils sont au cas où il faudrait un jour les libérer. Certains sont enterrés dans les Cryptes depuis si longtemps que seuls les geôliers qui leur apportent leurs repas se souviennent de leur existence.

La face extérieure du deuxième étage du quartier B, le mur le plus septentrional de Rijker, abrite une autre série de cellules réservées aux "disparus". Celles-ci sont cependant beaucoup plus confortables, presque élégantes dans leurs aménagements. Ce sont de véritables suites, avec salon, bains, garde-robe et même une vue sur la Manaanspoort Zee. Les prisonniers qui séjournent ici sont habituellement des gens de haut rang, qu'on a voulu mettre au secret sans pour autant les mêler à la lie des détenus ordinaires. Ils reçoivent la meilleure nourriture et tous leurs besoins sont satisfaits, si ce n'est leur soif de compagnie et de liberté. À cet égard, ils sont traités à l'égal des captifs des Cryptes.

Qui commande ?

Le gouverneur de l'Île de Rijker dirige théoriquement l'ensemble de la forteresse-prison avec tous ses mercenaires, geôliers et prisonniers. Les Directeurs de Marienburg n'étaient cependant pas stupides au point de laisser autant de pouvoir entre les mains d'un seul homme. Ils ont donc délibérément instauré une chaîne de commandement fragmentée et redondante, afin d'empêcher un ambitieux de prendre Marienburg et son trafic maritime en otage.

Dans les circonstances ordinaires, le gouverneur peut donner n'importe quel ordre et s'attendre à ce qu'il soit exécuté. Le Capitaine de la Garde peut toutefois annuler tous ceux qui, d'après lui, menacent la sécurité de la forteresse ou de Marienburg. Ce dernier fait son rapport chaque semaine au Staadtholder, qui peut lui donner ses ordres au nom du Directorat.





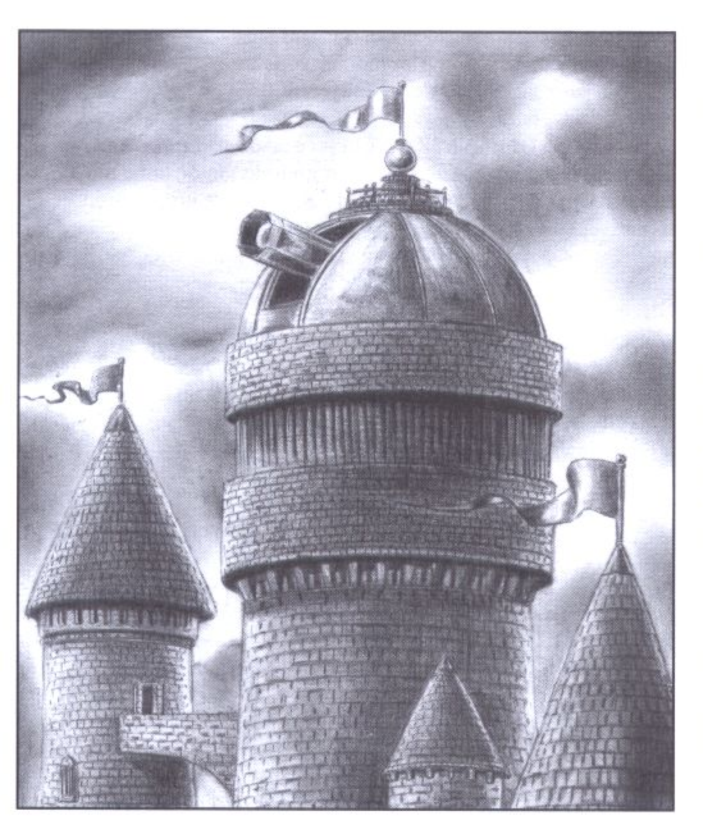
Gouverneur n'est cependant pas un simple titre honorifique. L'octroi originel à la famille de Beq précise qu'elle "aura à sa disposition toutes les ressources nécessaires pour maintenir l'ordre et faire régner la justice dans l'enceinte de la prison". Les de Beq successifs ont tous considéré que ces termes leur conféraient aussi le commandement des mercenaires. Pour faire valoir cette interprétation, ils ne sont pas démunis, puisque leurs propres hommes contrôlent l'accès à la poudrière de la forteresse et la distribution de la solde mensuelle.

Cette confusion a suscité quelques violentes querelles dans le passé, avec des rafales d'ordres annulés aussitôt que donnés, mais ces accès sont restés relativement rares. Le gouverneur actuel, Ludwig de Beq, entretient de bonnes relations avec le Capitaine de la Garde, Jacopo d'Arezzo, et lui laisse une grande latitude dans la gestion quotidienne de la forteresse.

En ce qui concerne les prisonniers, les mercenaires ne sont que de lointaines silhouettes en haut des murs, et leurs arbalètes pointent rarement vers la cour. Les prisonniers se soucient beaucoup plus des gardiens et geôliers, auxquels ils ont affaire tous les jours.

Le chef de ces derniers, numéro deux de la hiérarchie strictement pénitentiaire, est le Gardien Général du Mur Van Zandt. De son bureau dans le corps de garde de la Tour de l'Espoir, le Gardien Général supervise l'installation des nouveaux prisonniers dans les cellules, la distribution des repas et les éventuelles libérations. C'est aussi lui qui décide des punitions tant qu'il ne s'agit pas d'exécutions, et les prisonniers espèrent bien ne jamais le rencontrer en d'autres occasions que leur incarcération et libération.

Le Gardien Général commande aux gardiens en charge de chaque quartier de cellules. Les bureaux de ces gardiens sont installés juste derrière les portes de fer de chaque quartier. Il n'existe pas d'autres accès connus, et les gardiens peuvent donc contrôler toutes les entrées et sorties. À chaque étage, un geôlier détient les clés des cellules, distribue la nourriture, vient chercher les prisonniers qui sont convoqués et les surveille dans la cour pendant leur demi-heure de récréation hebdomadaire. Divers valets de prison assurent les tâches domestiques.



La vie des prisonniers

La vie d'un prisonnier sur l'Île de Rijker se décrit en deux mots : dure et terne. Normalement, ils sont deux par cellule de 1,50 x 2,10 mètres. Ils disposent de deux seaux, l'un rempli d'eau fraîche tous les jours, l'autre pour les déjections. Les geôliers leur apportent deux repas par jour : un bouillon léger le matin et un ragoût de poireaux le soir, auquel sont ajoutés des morceaux de poisson chaque Festag. Chaque cellule est percée d'une minuscule fenêtre donnant sur la cour ou sur la mer.

Certains événements viennent cependant rompre la monotonie. Grâce aux pressions du Culte de Shallya il y a une vingtaine d'années, les prisonniers ont maintenant droit chaque semaine à une promenade d'une demi-heure dans la cour nord. La plupart profitent de ce moment pour faire de l'exercice et discuter avec les autres détenus, quelques-uns se contentent de jouir du ciel et du soleil autrement qu'à travers des barreaux. Quand le temps ou les circonstances ne s'y prêtent pas (en cas d'émeutes par exemple), la promenade est supprimée et les détenus doivent attendre la semaine suivante.

Le Culte de Shallya s'intéresse beaucoup à la réhabilitation et a aussi obtenu que certains prisonniers exemplaires bénéficient d'un statut privilégié. La plupart travaillent alors dans les ateliers de la prison, fabriquant des paniers d'osier ou tissant de la toile qui sera vendue aux marchands de la cité. Ils sont payés 6 sous par semaine, qu'ils peuvent utiliser pour acheter des suppléments de nourriture, de la bière légère ou économiser en attendant leur libération. Les "privilégiés" disposent aussi d'une heure de promenade supplémentaire par semaine.

Les punitions des trouble-fête représentent le revers de la médaille. Les infractions mineures, le refus de manger les repas ou le vol aux dépens d'un codétenu font perdre tous privilèges pendant un mois au moins. Les crimes plus graves, tentative d'évasion, infractions mineures répétées, attaque d'un garde ou meurtre d'un autre prisonnier, sont sanctionnés par un séjour dans les Cryptes pouvant durer un mois ou toute la vie. Le meurtre d'un geôlier de la prison conduit inévitablement à la potence.

Les personnalités de l'Île de Rijker

L'Honorable Ludwig de Beq, Gouverneur de l'Île de Rijker, Vicomte de Mont Villaunes (en exil)

Érudit, ex-estudiant, ex-gentilhomme

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	33	3	4	8	57*	1	45	46	53	41	55	43

Compétences : Alphabétisation - Reikspiel ; Armes de Spécialisation - Escrime ; Astronomie ; Baratin ; Cartographie ; Chance ; Charisme ; Connaissance des Runes ; Désarmement ; Éloquence ; Équitation ; Étiquette ; Héraldique ; Histoire ; Jeu ; Langage Secret - Classique ; Langue Étrangère - Dialecte bretonnien ; Langue Hermétique - Magikane ; Réflexes Éclairs* ; Résistance à l'Alcool ; Sens de la Magie ; Sens de la Répartie.

Dotations : Habits élégants et perruque à la dernière mode de la cour bretonnienne ; rapière ; petit sextant ; traités d'astrologie ; boîte de tabac à priser.

Citations : "Un monstrueux déni de justice ! Mon ancêtre ne traitait pas avec les esclavagistes, il leur tendait un piège. Il a été victime d'un coup monté !"

"Ah, Mannslieb est dans le signe de l'Enclume, et une étoile filante est tombée en direction de la Norsca. Il y aura donc… Qu'y

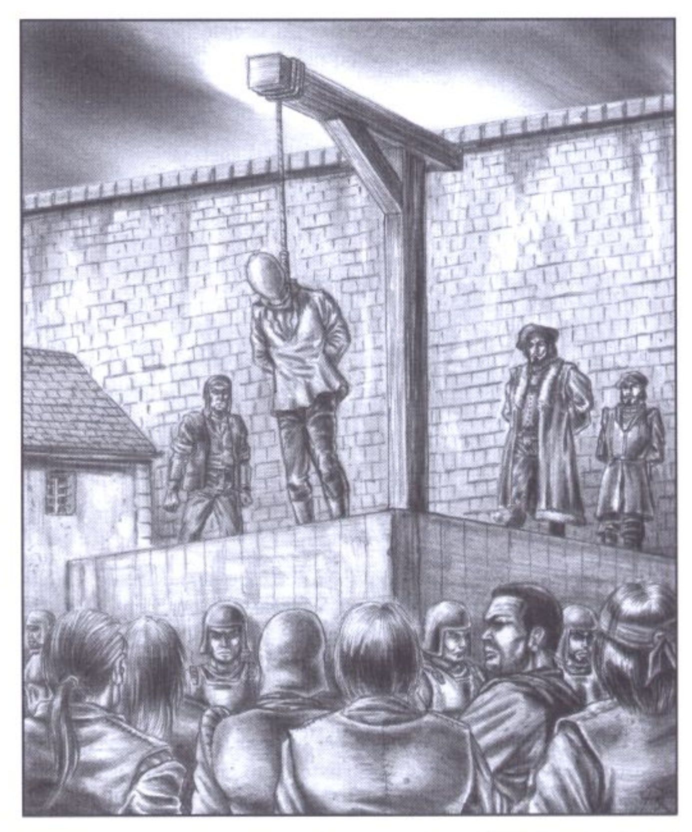


a-t-il, Vogt ? L'heure de la pendaison ? Occupez-vous en, Vogt. Je règle des questions importantes !"

Apparence : Cet homme corpulent d'une cinquantaine d'années joue le rôle du noble bretonnien et ponctue souvent ses phrases en prisant. Il ne quitte jamais son livre d'interprétations astrologiques.

Personnalité : Le gouverneur est un individu avide qui considère les prisonniers comme des animaux. Totalement snob, il méprise les gens de rang inférieur et se montre obséquieux envers ceux qui lui sont supérieurs.

Motivations : De Beq a deux obsessions : la restitution du Vicomté de Mont Villaunes à sa famille, et l'astrologie. Il s'attache donc à obtenir toujours plus d'argent pour acheter du matériel astronomique et astrologique, et pour corrompre ceux qui peuvent faire avancer son affaire devant les cours bretonniennes. Il veut aussi s'occuper le moins possible de la gestion quotidienne de Rijker, sans renoncer pour autant à aucun de ses privilèges de gouverneur.



Jacopo d'Arezzo, Capitaine des Serres Rouges

Capitaine Mercenaire, ex-sergent, ex-mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	55	5	5	9	50	3	35	48	44	56	37	55



Compétences : Armes de Spécialisation - Armes de Parade, Armes à Deux Mains, Armes à Poudre ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Équitation ; Esquive ; Héraldique ; Jeu ; Langage Secret - Jargon des Batailles ; Langue Étrangère - Reikspiel ; Résistance à l'Alcool ; Séduction.

Dotations : Rapière, pistolet et dague ; chapeau désinvolte à large bord orné d'une plume ; plastron de cuirasse et casque.

Citation : "C'est vrai, je suis au cœur du danger à chaque minute de chaque jour sur cette île. Mais quand je vois que je protège ainsi d'aussi délicates fleurs que vous-même, signorina, je supporte un peu mieux tous ces criminels."

Apparence : Le Capitaine d'Arezzo est l'incarnation de l'officier héroïque - grand, dos droit comme un i, yeux bruns romantiques, tenue irréprochable et mouvements élégants d'une panthère. Il s'habille à la dernière mode en veillant à conserver une certaine sobriété.

Personnalité : C'est un professionnel accompli et un homme d'action. Il se soucie sincèrement de ses troupes même si les passions de cet incorrigible coureur de jupons semblent tout autre.

Motivations : Le bien-être de sa brigade et l'exécution honorable de son contrat passent avant tout. Cela inclut effectivement la sécurité de la forteresse, mais il ne sacrifiera pas les Serres Rouges si la situation semble désespérée. Il consacre tout son temps libre à égayer sa vie d'un maximum de jolies femmes de Marienburg.

Arhennius Vogt, Gardien Général du Mur Van Zandt,

Gardien Général (Champion de Justice), ex-gardien (garde), ex-geôlier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	62	39	5*	5	11	54	2	38	36	40	43	31	34

Compétences : Armes de Spécialisation - Armes simples, Fléau, Fouet, Armes à Deux Mains, Armes de Parade ; Bagarre ; Chant ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Urbain ; Escamotage ; Esquive ; Force Accrue* ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Résistance à l'Alcool.



Dotations : Chemise blanche et culotte ; long manteau noir ; lourdes bottes de cuir aux extrémités ferrées ; bâton de marche avec un pommeau de cuivre en forme de crâne ; épée courte.

Citation : "Ce que nous avons ici, c'est un problème de communication. Au nord du Mur, je suis votre dieu ! Contrariez-moi, et vous ne reverrez jamais le soleil. Mettez-moi en colère, et votre misérable existence se terminera sur la potence. VOUS VALEZ MOINS QUE LA VERMINE ! Est-ce assez clair pour vous ?"

Apparence : Arhennius Vogt est un individu de taille moyenne, bâti comme une armoire qui commencerait tout juste à prendre de la graisse. Son visage ridé et anguleux arbore un rictus quasi perpétuel. Quand il fait le tour des cellules, avec sa grande crinière de cheveux blancs, il ressemble à un lion en chasse. Il a élevé le crachat au rang d'un art.

Personnalité : Cruel et autocrate, le tyran accompli. Il se comporte en gentilhomme avec les gens de l'extérieur, mais il adore exercer son pouvoir sur les prisonniers, de manière mesquine et souvent brutale. Il collectionne les masques mortuaires des condamnés exécutés, et il est très fier de sa collection.

Motivations : Il entretient avec zèle son petit royaume, et sa seule crainte est d'en perdre le contrôle. Il fait donc tout son possible pour réduire les interventions du gouverneur, et dans ce domaine, de Beq lui facilite la tâche.

Secrets : Arhennius Vogt n'est pas un homme riche, et il enrage de voir le Gouverneur de Beq s'enrichir alors que lui, Vogt, assure toute la gestion de la prison. Il sait bien que son pouvoir sur les détenus, quel que soit le plaisir qu'il en retire, ne le fera pas vivre quand il sera vieux. En conséquence, il s'est mis à vendre des fragments de criminels exécutés à un intermédiaire mandaté par des acheteurs inconnus de Marienburg. Il ne le fait pas très souvent, au plus une fois sur quatre - un cœur, un bras, une tête, parfois tout le corps. Sa collection de masques mortuaires couvre ses visites aux



cadavres. Sa réputation de brute suffit à décourager les "privilégiés" qui sont chargés de jeter à la mer les sacs contenant les corps de demander pourquoi certains sont plus légers que la normale.

Frère Martinus, Aumônier de la Prison

Prêtre niveau 1 (Culte de Shallya), ex-initié

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	22	34	5*	3	8	42	1	37	34	35	40	46	42



Compétences : Alphabétisation - Reikspiel, Classique ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Plantes ; Déplacement Silencieux Urbain ; Éloquence ; Escamotage ; Force Accrue* ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Incantations - Cléricales 1 ; Langage Secret - Classique ; Méditation ; Pathologie ; Théologie ; Traumatologie.

Sortilèges : Guérison des blessures légères, Anti-Poison, Aura de résistance.

Dotations : Froc artisanal blanc, symbole sacré, livre de prières, sacoche de bandages et d'herbes médicinales.

Citation : "Dame Shallya n'a besoin d'aucune chapelle formelle en ce lieu. Dans chaque cellule où un homme réclame pitié ou compassion, vous trouverez son temple."

Apparence : Frère Martinus est un jeune homme grand et fort. Il porte la tonsure et ses yeux doux et compatissants apportent la paix à tous ceux qu'il rencontre. Il ne quitte jamais son livre de prières et sa sacoche.

Personnalité : Bienveillant et dévoué, il s'astreint à la persévérance même dans les cas les plus désespérés. La nuit, quand il est seul, l'immensité de sa tâche l'écrase et il ne peut s'endormir avant d'avoir beaucoup bu et pleuré.

Motivations : Sa foi le pousse à se battre sans désemparer pour sauver les âmes perdues, faire réformer la vie carcérale et supprimer la peine de mort.

Mercenaire tiléen type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	3	8	40	1	29	39	29	31	29	29





Compétences : Chant ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret - Jargon des Batailles ; Résistance à l'Alcool.

Dotations : Arbalète et carreaux ; arme simple ; plastron de cuirasse en métal ; bouclier ; mandoline ou flûte à bec

Gardien ou Geôlier type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	25	4*	5*	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Déplacement Silencieux Urbain ; Escamotage ; Force Accrue* ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Résistance à l'Alcool ; Résistance Accrue*.

Dotations : Gourdin ; lourdes clés sur un anneau ; bouteille de piquette ; parasites.

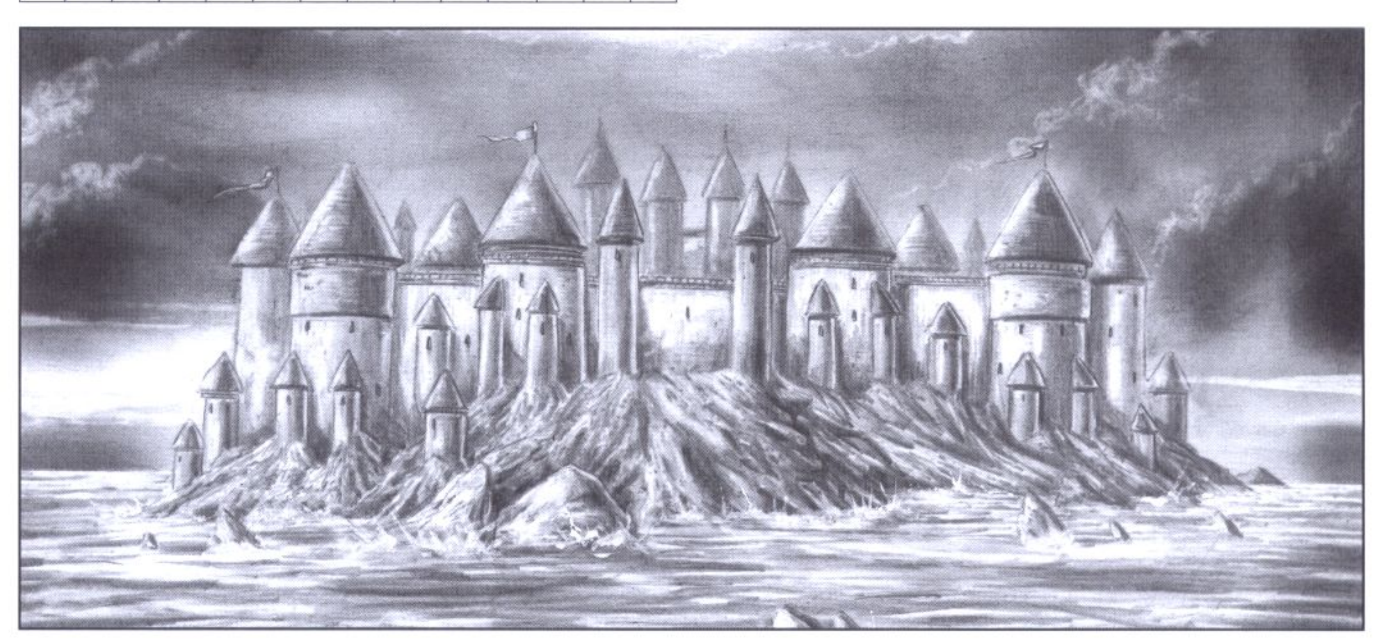
Prisonnier type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	8	30	1	34	28	29	30	33	29

Compétences : Bagarre ; Coups Puissants ; Fuite.

Dotations : Vêtements en piteux état.

Note : Cette description correspond à un criminel ordinaire qui se retrouve à Rijker pour une condamnation quelconque - meurtre, cambriolage, coups et blessures, complicité de ceci ou cela, etc. L'île abrite aussi des dizaines, voire des centaines de délinquants plus spécialisés, charlatans, faussaires ou alchimistes criminels.





Idées d'aventures

Voici quelques suggestions d'aventures avec Marienburg et ses alentours en toile de fond.

Le Trésor de la Gloria de la Madre

Les PJ entendent parler d'un vieux pirate estalien incarcéré à Rijker, Rodrigo de la Gloria de la Madre. Il est le dernier survivant d'une bande de pirates qui avaient caché une fortune en or quelque part dans le Marais Grootscher avant d'être exterminés par les Exempts. Mourant, il est prêt à révéler son secret à quiconque le fera sortir de prison afin de mourir en homme libre. Les PJ vont donc devoir infiltrer les défenses de Rijker puis en faire évader le prisonnier. Pour compliquer la situation, des agents du Clan Lianllach (à qui l'or a été volé) ont eu vent de l'offre de Rodrigo et pistent les PJ afin de récupérer eux-mêmes le trésor. Ils pourraient même prendre l'équipe de vitesse et libérer eux-mêmes le vieil homme.

Pêcheurs de Perles

Mirjam van Haagen, l'épouse du Directeur Leo van Haagen, a perdu sa bague de fiançailles. L'anneau, qui arborait une perle fabuleuse, aurait glissé de son doigt alors qu'elle traversait en coche d'eau le canal Zijdenmouw à Goudberg. Leo a offert une récompense de 2000 Gu pour le bijou perdu - à peine un tiers de sa valeur, dit-on. Poulbots et gosses de bateliers plongent tels des pêcheurs de perles pour fouiller la boue qui engorge le canal mais n'ont jusqu'ici récupéré que le cadavre lesté d'un marchand porté disparu.

Les PJ ont l'occasion d'observer Mirjam alors qu'elle traverse la cité en secret pour rejoindre son amant. Le couple se prépare à prendre la fuite, une fuite financée par de l'argent emprunté Aux Trois Guilders (voir p. 117) où la bague a été gagée. Si les PJ prennent le parti de Leo van Haagen, cette aventure pourrait déboucher sur une poursuite haletante à travers les Wastelands. S'ils décident d'aider Mirjam, ils vont découvrir que son amant destine en fait l'argent emprunté à des projets plus sinistres : engager un assassin pour tuer Leo et faire porter le chapeau par sa veuve.

Les maîtres chanteurs

Dans un accès de folie romantique, Stefan Rothemuur (voir p. 33), l'héritier de la fortune Rothemuur, a offert un pendentif exceptionnel à la fille du banquier Lang Fu. Le bijou, gravé aux noms des deux amoureux, a été volé par des membres de la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs qui demande maintenant de l'argent pour garder le secret. Les Rothemuur payent les PJ pour récupérer le bijou compromettant, tandis que la famille de la fille tente de faire de même pour protéger son honneur et maintenir son emprise sur un des Dix. Pour compliquer les choses, des agents de Clara de Rœlef sont, eux aussi, à la recherche du pendentif, car leur patronne s'intéresse à tout ce qui peut embarrasser Rothemuur.

Impôts

L'inextricable et abstruse bureaucratie de Marienburg peut toujours être appelée à la rescousse du MJ qui veut aiguillonner ou désespérer ses PJ. Les lois fiscales sont un sujet de cauchemars particulièrement amusant et il est facile de les utiliser pour semer la panique dans un groupe qui s'installe trop confortablement dans la cité. Faites réveiller les PJ tôt le matin par un monsieur poli qui leur réclame la totalité de leurs factures et reçus pour l'année écoulée. Incapables bien sûr de les produire, ils vont donc se voir sommés de régler une année au moins d'impôts en retard, une multitude de taxes dont ils n'ont jamais entendu parler. Ne disposant pas non plus d'une somme pareille, ils acceptent le premier boulot venu s'ils veulent se sortir de ce mauvais pas. Le même monsieur poli pourrait aussi ne demander que le paiement d'une taxe modique, une taxe qu'on leur réclame encore quelques jours plus tard. Le monsieur poli était un escroc et rien n'aiguillonne plus les PJ que l'esprit de vengeance.

Le Culte Naufrageur

Des navires disparaissent en nombre anormal entre Marienburg et L'Anguille. On retrouve parfois les épaves fracassées sur la côte, parfois rien du tout, mais il n'y a jamais le moindre survivant. La plupart de ces bateaux étaient assurés par la banque Fooger (voir p. 89. Des agents d'Arkat Fooger recrutent les PJ (et n'hésitent pas à leur forcer la main s'ils sont en dette auprès de la banque) pour retrouver et démasquer les coupables. Leur enquête les conduit à une auberge isolée près de Brœkwater qui sert de quartier général au culte de Stromfels. Certains éléments découverts dans l'auberge laissent penser que la famille de Kuypers est impliquée.

Les Assassinats Multiples de la Rue Canal

Un vampire, pourchassé par la justice Impériale, a trouvé refuge auprès du culte local de Khaine. Très affaibli, il ne peut se nourrir normalement et dépend entièrement des sacrifices que lui apportent les sectateurs. Ces derniers kidnappent ses repas parmi les Rats des Canaux. La Garde refuse de lever le plus petit doigt pour ces moins que rien qui ne peuvent compter que sur l'aide des PJ. Si ceux-ci se montrent efficaces dans leur enquête, ils parviennent à détruire le culte avant que le vampire soit en état de chasser seul dans la cité. Le culte de Mórr assiste nos héros s'ils peuvent démontrer qu'il y a Nécromancie.

Monnaie de singe

Un singe vert lustrien, une bestiole très rare à quatre bras et plus bavarde encore qu'un perroquet, s'est échappé de l'Animalerie Exotique Amis Inestimables (voir p. 82) dans l'enclave elfe. L'acheteur, un riche noble impérial de passage, l'a déjà payé et viendra le chercher dans trois jours. Sumieren Imlordil ne peut se permettre de le rembourser car il doit de l'argent à la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs. Il ne veut pas non plus se lancer lui-même à sa recherche pour ne pas attirer l'attention sur son problème. Les PJ sont engagés pour retrouver l'animal avant qu'il soit tué ou capturé par quelqu'un tenté de se l'approprier.

Le singe est malheureusement devenu l'ami d'une petite fille du Suiddock, une petite fille qui ne veut pas le rendre, même contre



récompense. L'animal est un excellent imitateur - il utilise les compétences *Ventriloquie* et *Imitation* avec un score de 90% - et ne se lasse jamais des farces et tromperies que lui permet ce talent.

Un pont trop haut

Les aventures gagnent en impact quand elles ont pour décor des lieux spectaculaires, et aucun site de Marienburg n'est plus impressionnant que l'immense travée du pont Hoogbrug (voir p. 14), à des centaines de mètres au-dessus du fleuve. Les PJ sont présents lorsqu'un véhicule, un wagon bourré d'or destiné aux coffres du comptoir Fooger, est intercepté au milieu du pont par une bande de voleurs.

Mais le braquage tourne mal : l'opération soigneusement minutée se transforme en prise d'otage anarchique et le tourbillon des événements emporte les PJ (malgré eux?). Les bandits ont des otages, de longues cordes et un bateau qui les attend sous le pont, mais les autorités ont des archers et des nerfs à vif. Jouez sur la tension et les motivations des deux camps. (Pourquoi les voleurs ont-ils besoin de cet or? Qui sont les otages? Certains des représentants de la puissance publique ne préféraient-ils pas les voir morts?). Les négociations haletantes, entrecoupées d'exploits héroïques, devraient vous faire passer une bonne soirée.

Œil pour œil

Vous souvenez-vous du marchand retrouvé dans le canal lors des recherches de la bague de Mirjam van Haagen? Les PJ sont contactés par un mage qui avait réglé d'avance à cet homme une belle somme pour une sacoche de composants magiques rares. Il aimerait bien savoir si le marchand avait pu s'occuper de sa commande avant de mourir. Après quelques recherches (et quelques désagréments avec les meurtriers du marchand qui s'imaginent pourchassés par les PJ), la sacoche est localisée - en possession de l'héritier - et il apparaît que les composants dont il est question sont des yeux humains. (Comment se convainquent-ils de leur origine humaine? Un œil de verre fait partie du lot.)

Les PJ vont-ils livrer les sinistres organes au sorcier? Il s'agit sans doute d'un Nécromancien qui risque ensuite de les faire chanter à vie. Préviennent-ils la Garde? La vengeance éventuelle du Nécromancien pourrait être terrible. Mais que peuvent-ils faire d'autre? Et pendant qu'ils examinent leurs options, les parents et amis des propriétaires initiaux des yeux font leur entrer en scène...

Un pont trop tard

Les PJ sont contactés dans une auberge par un homme mal peigné qui leur demande s'ils aimeraient acheter le Pont de Brœklijn. Ils risquent de le chasser en riant, mais découvriront qu'il s'agit de Pim Brœklijn, le fils d'un entrepreneur malheureux. En effet, ce dernier avait achevé la construction d'un pont à péage entre deux îles de Schattinwaard quelques semaines avant le vote du Stadsraad qui abolissait tous les péages privés de la cité. Les coûts d'entretien du pont ont ruiné sa famille et Pim cherche donc à le vendre. À son insu, des contrebandiers ont construit un tunnel dans la maçonnerie et se servent de la partie inférieure comme d'un débarcadère secret. Quand leur manège est découvert, ils tentent de faire porter le chapeau à Pim. Les PJ savent qu'il est innocent et qu'il a un alibi, mais pourront-ils le prouver et faire condamner les vrais coupables?

Les cousins

Quand vos aventuriers renâclent à la besogne et que la méthode des impôts en retard ne fonctionne plus, il reste encore la solution du coup monté. Donnez-leur un boulot simple quoique vaguement suspect du point de vue légal (transporter une caisse scellée jusqu'à un navire ancré dans la baie, par exemple) et faites-les arrêter par les Coiffes Noires ou les Marcheurs de Brumes qui n'ignorent rien de cette opération puisqu'ils en sont en fait les commanditaires. Adieu la paye, et si les PJ ne veulent pas se retrouver à Rijker pendant une année ou plus, il va leur falloir jouer les informateurs ou même les agents sous couverture. Et il se trouve justement qu'une mission n'attend que les auxiliaires de police capables de la mener à bien...

Ce procédé d'introduction, un peu rude, a l'avantage de mettre les PJ en contact avec la communauté des forces de l'ordre ou du renseignement.

Un homme sous influence

La foudre est tombée sur le Directorat : le Staadtholder, Luitpold van Ræmerswijk, a voté à l'encontre de Jaan van de Kuypers.





Nombre de gens, dont Trancas Quendalmanlïye en particulier, ont fait savoir qu'ils étaient prêts à payer cher pour une explication.

Le secret a plusieurs étages. Anton van Ræmerswijk, l'héritier de la Maison van Ræmerswijk, s'est laissé prendre aux remontants et toniques de Dmitri Hrodovsky. Dmitri s'est contenté un temps de son argent, mais il veut désormais plus : de l'influence. Adalbert Henschmann avait exprimé le désir de voir un projet de loi étouffé dans l'œuf – une loi qui autoriserait la Garde du Fleuve à perquisitionner les péniches soupçonnées de contrebande – et Dmitri a écrit à Luitpold : bloquez cette loi ou vous verrez votre fils mourir à petit feu.

Pour découvrir tout cela, les PJ devront repérer les fréquentes visites d'Anton à un apothicaire du quartier miteux de Kruiersmuur, surprendre certains propos d'Adalbert qui se vante d'avoir enterré la loi scélérate, mettre à jour les liens qui unissent Adalbert et Dmitri, et comprendre comment ce dernier assure le succès de ses préparations médicinales. Une surveillance de l'apothicaire leur permettra alors d'intercepter une seconde lettre à Luitpold qui constituera une preuve irréfutable.

Mais pendant ce temps, la tempête se déchaîne au Stadsraad et Jaan van de Kuypers cherche à faire élire un autre Staadtholder. L'affaire pourrait valoir aux PJ quelques amis puissants ou des ennuis sans nombre. Et si Dmitri est arrêté ou doit interrompre son trafic de drogue, l'équipe va se retrouver dans le collimateur de la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs. Une situation intéressante.

Souterrains

Le réseau de tunnels secrets ou oubliés qui s'entrecroisent sous Marienburg représente une fabuleuse mine d'aventures, depuis le bon vieux module en sous-sol (nettoyage d'une portion récemment découverte et hantée par des créatures qui n'ont plus vu le soleil depuis des générations) jusqu'aux complots criminels ou affaires d'espionnage. Et qui sait où ces tunnels débouchent? Pas seulement sous le pont de Brœklijn en tout cas.

Des PJ qui travaillent dans le commerce ou la contrebande pourraient découvrir un de ces volumes souterrains et l'utiliser pour stocker leurs marchandises. Quand celles-ci commencent à disparaître, elles ont peut-être été volées par d'autres contrebandiers (une guerre des gangs pourrait couver), des sectateurs, des Follets infiltrés dans la cité ou même des Skavens. À moins que les tunnels ne recèlent un groupe important qui n'attend qu'un signal pour émerger à l'air libre… mais qui et pourquoi?



Bruits de bottes

Dans une cité où tout a un prix, les PJ vont sans doute se laisser gagner par l'ambiance et le culte du gros gain rapide. Les voilà prêts pour une bonne arnaque ou deux. Faites-leur rencontrer un marchand des quartiers ouest qui cherche désespérément des bottes tiléennes, tout ce qu'on pourrait lui vendre, à presque n'importe quel prix. Une demi-journée plus tard, les PJ tombent sur un autre marchand qui vend justement ce type de chaussures. Ils décideront peut-être de consacrer toutes leurs économies à lui acheter son stock, mais ils s'apercevront alors que le premier marchand a mystérieusement disparu. L'un et l'autre sont bien sûr complices et nos héros se sont fait avoir.

Comme dans le cas du faux collecteur d'impôts évoqué précédemment, la vengeance peut être un merveilleux outil pour le MJ qui veut précipiter ses PJ dans des affaires où ils ne se risqueraient normalement pour rien au monde. Elle peut aussi servir de diversion des plus efficaces. "Toujours aucun mouvement à l'intérieur de la maison qui vous intéresse – mais vous reconnaissez tout à coup l'homme qui s'avance de l'autre côté de la rue. C'est celui qui vous a fourgué toutes ces pompes." "L'enflure ! On va se le faire !" Bienheureux les personnages joueurs car ils simplifient la tâche du maître de jeu.

Dockside Story

Urdithriel Imraholen, propriétaire du chantier naval Attrape-le-Vent (p. 80), a une fille, Immarana; Adalbert "Casanova" Henschmann (p. 71) a un fils, Jochem. À l'insu de tous, les deux jeunes gens sont amoureux, mais leurs différences de race et de classe sociale, et les préjugés profondément ancrés de leurs parents, placent cette relation sous de bien mauvais augures. Un jour, les PJ sauvent Immarana des griffes d'une bande de voyous, alors qu'elle revient, déguisée, d'une rencontre avec Jochem. Elle les supplie de l'aider, de lui trouver un endroit sûr où vivre son amour. Mais un des gardes d'Urdithriel tue accidentellement un membre de la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs, et les PJ se trouvent mêlés à une histoire d'amour qui pourrait plonger Marienburg et Elfeville dans une guerre de rue… ou désamorcer la crise.

La situation est encore plus intéressante si les PJ doivent aussi lutter contre leurs propres préjugés sur les mariages inter raciaux. N'oubliez ni la touche de comédie – Urdithriel s'imagine qu'un PJ elfe est le soupirant de sa fille – ni le potentiel dramatique des scènes de balcons. Et surtout ne manquez pas de donner à cette histoire d'amants maudits une conclusion poignante et tragique.



Aventure
La Bulle Lustrienne

Introduction

Introduction à la cité de Marienburg, cette aventure s'intéresse moins à sa géographie et à ses citoyens qu'à la façon dont elle fonctionne et dont les affaires s'y concluent. Vous devriez l'utiliser avec un groupe d'aventuriers débarquant pour la première fois dans la cité, par la route, le fleuve ou la mer. Le cas échéant, ils arrivent pour secouer une équipe installée à Marienburg depuis quelque temps, mais dont les membres ont tendance à penser avec leur épée. Les occasions de se battre et autres défis physiques y sont rares et il importe peu que les personnages soient expérimentés ou pas. "La Bulle Lustrienne" met les cervelles à l'épreuve, pas les muscles. Cette aventure enseigne aussi une leçon de première urgence : ne jamais essayer de rouler les Marienbourgeois à leur propre jeu.

L'accroche

Supposons que les PJ arrivent à Marienburg un Marktag (voir calendrier dans ***La Campagne Impériale p.*** 100 ou ***L'Écran du Maître de Jeu***). Il est peu probable qu'ils y connaissent quelqu'un, et, en attendant de trouver un vrai logement, ils séjournent donc dans une auberge. Peu importe quelle auberge, tant que ce n'est pas vraiment un bouge. Donnez-leur le temps de renouveler leur matériel et de visiter la ville : la majesté du Pont Hoogbrug, la splendeur du Paleisbuurt, le fourmillement des gens et les marchands de Marienburg qui augmentent leurs prix de 50% dès qu'ils entendent un accent étranger. Laissez-les prendre quelques contacts, s'informer sur les possibilités de travail, mais ne leur donnez aucune piste solide.

Ce soir-là, les PJ sont assis dans la salle principale de l'auberge quand un petit homme bien habillé s'installe près du plus élégant d'entre eux et engage la conversation. Il se présente sous le nom de Ludwig Prost, un commerçant de Talabheim. "Ce n'est pas la première fois que je viens ici, bien sûr, mais je suis toujours heureux de revenir. C'est une ville merveilleuse. Du sel sur l'haleine et de l'or dans les veines. Une vraie cure de jouvence."

Il explique qu'il vient négocier des accords de commerce fluvial avec les de Cameron. Quiconque est ou a été marchand ou commerçant a entendu parler de cette famille marchande ; ancienne et ramifiée, elle était extrêmement puissante au siècle dernier. Elle possède des comptoirs et des représentants dans tous les pays du Vieux Monde et dans beaucoup d'autres.

Prost déclare être arrivé en fin d'après-midi par le fleuve, mais non sans incident. Pendant que sa péniche manœuvrait près des quais, elle a été heurtée par un autre bateau - "et sous le choc, mon porte-documents est tombé par-dessus bord. Je ne sais pas nager, et le temps que je trouve quelqu'un pour m'aider, ma mallette était hors de vue. C'est sacrément embêtant ; toutes mes lettres d'introduction et autres papiers y étaient rangés." Il change de sujet, demande aux PJ ce qu'ils ont vu en ville, s'ils savent quelles pièces sont à l'affiche dans les théâtres, et parle du temps - "Quel vent ; je ne voudrais pas être dans un petit bateau par une nuit pareille" - mais après quelques minutes, il revient à son contretemps.





"Cette mallette que j'ai perdue", dit-il l'air pensif. "Je me demande... elle est étanche, et le courant l'a probablement emportée quelque part sur la berge orientale, en dessous de la ville. Et j'ai vraiment besoin de ces papiers. Si vous la retrouviez, je ne pourrais pas vous donner une récompense importante, mais vous n'avez pas l'air d'être dans la misère. Et je peux vous offrir mieux que cela : je peux vous présenter à quelques personnes vraiment influentes de cette ville. Faveur pour faveur. Quand vous trouverez le porte-documents, vous n'aurez qu'à me l'apporter ici, ou à l'Hôtel de Cameron à Goudberg."

Persuasion

Cette proposition peut ne pas sembler des plus attrayantes, mais arrangez-vous pour que les PJ n'aient pas vraiment autre chose à faire. Plus tôt dans la journée, ils ont rencontré une personne qui leur a affirmé qu'une promenade le long des berges était la meilleure façon de découvrir la cité. Dans tous les cas, présentez la chose comme une agréable diversion de brève durée, une occasion d'explorer la cité et ses environs, une balade qui pourrait déboucher sur d'autres aventures plus intéressantes.

Pêche à pied

Le lendemain matin, Backertag, la marée est basse. Les PJ longent les Plats et dépassent la limite nord de la cité, les fortifications qui la protègent des envahisseurs et de la mer. Au-delà, de vastes étendues de sable et de boue commencent à empester sous un soleil mouillé. Près des murs, quelques enfants crasseux et mendiants hagards arpentent la ligne de marée à la recherche de quelques débris intéressants rejetés par la tempête. Aucun d'entre eux n'a rien vu qui ressemble à un porte-documents.

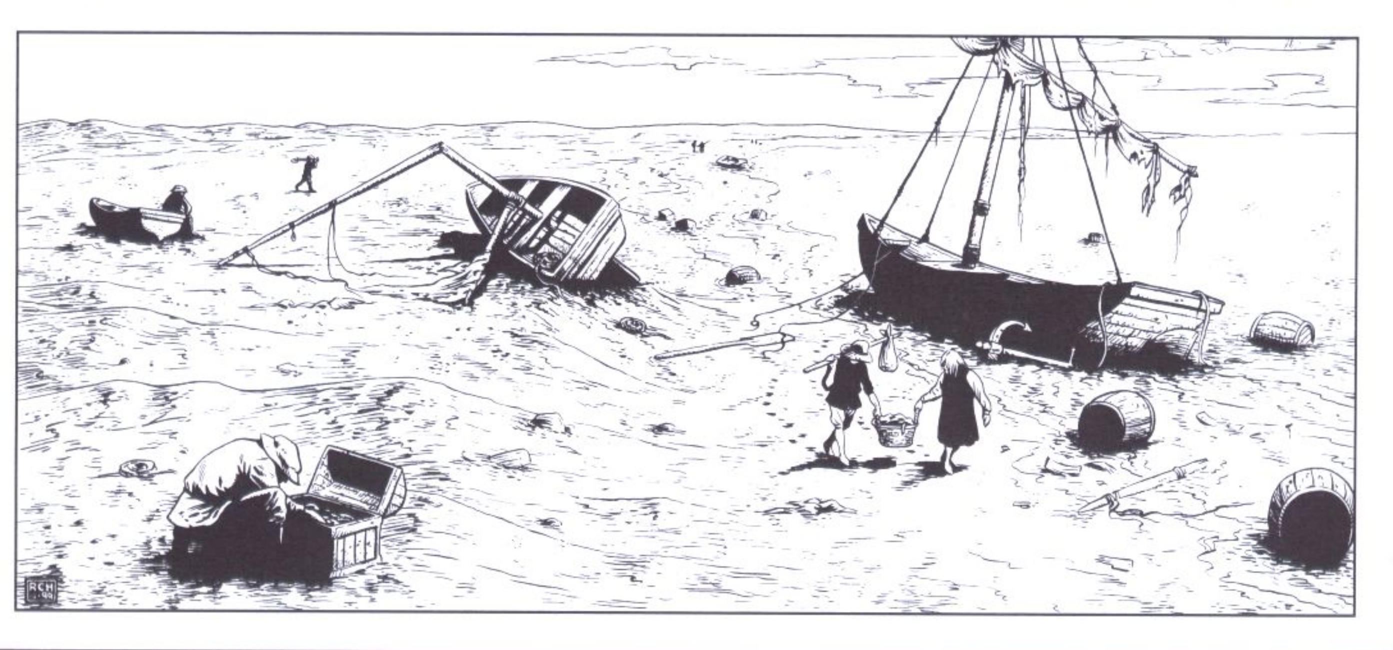
Plusieurs centaines de mètres après le dernier chiffonnier, les PJ repèrent (Test d'I) un objet en cuir près de la ligne de marée haute. Un coup d'œil rapproché montre qu'il ne s'agit pas d'une mallette mais d'une veste de cuir de bonne qualité, quoique trempée. Si quelqu'un la touche, lui donne un coup de pied ou la déplace un tant soit peu, une enveloppe étanche de peau huilée tombe d'une poche intérieure. Elle protège une lettre scellée (Document 1 ci-contre) sans adresse ni nom de destinataire.

Rudolf,
Salutations. Heureuses et grandes nouvelles de Lustria ! Notre expédition a réussi au-delà de tes rêves les plus fous et tous tes efforts et investissements vont trouver leur récompense. Nous avons découvert le mythique trésor de Lustria : El Or Drago – pas le dragon d'or lui-même, mais assez de métal jaune pour nous asseoir tous deux parmi les Dix !
Mais attention, mon ami, nous pouvons nous faire encore plus d'argent. Quand tu liras ceci – ce message t'a été amené par notre barque la plus rapide – nos trois navires seront ancrés dans une baie discrète à trente milles de la cité. Nous gagnerons la rade ce Festag. D'ici là, il faut que tu aies racheté toutes les parts prévisionnelles que nous avons dû vendre en Bourse pour financer l'expédition. Peu m'importe où tu trouveras l'argent, mais tu dois absolument l'obtenir, car ces parts sont de l'or en barre – littéralement.
Reste discret cependant. La Bourse n'aime pas qu'on la manipule, et certains nous enverraient à Rijker rien que pour cette lettre.
Porte-toi bien, mon ami ! Je te verrai à Marienburg ce Festag et nous serons riches !
Tomas Boorsboom

Document 1. Voir page 166 la version pleine page

But du jeu

La lettre que les PJ ont trouvée, apparemment rejetée sur le rivage après la tempête de la veille, est un faux, placé là à leur intention. 'Prost' est en réalité Rudolf Speijk, un ancien escroc reconverti dans le commerce depuis plusieurs années. Quelques mois plus tôt, il a acheté pas mal de parts prévisionnelles dans une expédition pour la Lustria. L'expédition a maintenant plus de deux





Rudolf Speijk, marchand bidon

Charlatan, ex-commerçant et voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	28	38	3	3	8	41	1	44	32	53	37	34	47

Compétences : Alphabétisation ; Baratin ; Calcul Mental ; Camouflage Urbain ; Charisme ; Commerce ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Éloquence ; Escamotage ; Évaluation ; Imitation ; Langage Secret - Jargon des Voleurs ; Numismatique ; Pictographie - Signes des Voleurs ; Séduction ; Sens de la Répartie.

Dotations : Dague ; vêtements de bonne qualité ; chapeau ; un autre chapeau caché dans le premier.

Citations : (Version Prost - accent de Talabheim) "Les affaires ? Les affaires vont bien. Je pense investir dans une expédition en Lustria - les perspectives sont bonnes, paraît-il." (Version Speijk - accent de Marienburg) "Je suis désolé, mais je ne crois pas vous connaître. Qui ? Ludwig Prost ? Non, je ne sais pas qui c'est mais vous n'êtes pas le premier à me signaler la ressemblance. Maintenant, si vous vous voulez bien m'excuser, mes affaires m'attendent..."



"Qui se bat et s'enfuit pourra toujours se battre un autre jour" est la devise de Speijk. Quand les choses tournent mal, il file aussi vite et aussi loin qu'il le peut. Ses créanciers l'ont malheureusement rattrapé il y a peu et lui ont donné la semaine pour rembourser les 5 000 Gu qu'il leur doit. Cela ne l'empêche pas de se préparer à filer dès que le vent soufflera dans ce sens.

mois de retard, les parts sont au plus bas, et Speijk a perdu tout espoir. Pire, ses créanciers lui réclament avec de plus en plus d'insistance le règlement de certaines dettes contractées dans d'autres mauvaises affaires.

Speijk est un négociant pitoyable, mais c'est un grand arnaqueur. Il a fabriqué deux ou trois lettres au nom de Tomas Boorsboom, le capitaine de l'expédition dans laquelle il a investi, et les a disposées ce matin sur la rive. La nuit précédente, il avait visité plusieurs auberges et demandé à trois groupes de voyageurs nouvellement arrivés dans la cité de l'aider à retrouver son porte-documents. Il espère en réalité que quelqu'un, peu importe qui, trouvera les lettres et voudra profiter des informations qu'elles contiennent. Ce nouvel intérêt pour les parts de l'expédition Boorsboom devrait faire remonter les cours et permettre à Speijk de vendre au mieux et rembourser ses dettes.

À partir de là, l'aventure peut prendre toutes sortes de directions, et la façon dont les PJ s'en sortiront dépend complètement de leurs actions. S'ils mordent à l'hameçon, ils vont probablement y laisser leur chemise et risquent même de s'endetter lourdement auprès de gens puissants. Certains indices devraient cependant les alerter de la nature douteuse de l'affaire. S'ils en tiennent compte et jouent le coup en finesse, ils peuvent se faire beaucoup d'argent - ils risquent aussi la prison si la finesse n'est pas leur fort. Enfin, s'ils décident de contacter les autorités, ou d'utiliser la lettre d'une autre façon, ils se font des relations importantes dans la cité, des amis et des ennemis.

Il n'y a bien sûr plus d'aventure s'ils se rendent compte que la lettre est un faux et dénoncent la tentative d'escroquerie aux autorités. Certains PJ voudront peut-être suivre cette ligne de conduite, mais leurs compagnons devraient comprendre que la manipulation des cours qui se prépare leur donne une occasion unique de ramasser le gros lot en Bourse. Quelle que soit leur décision, ne cherchez pas à les faire changer d'avis et improvisez sans hésitation s'ils s'écartent des chemins balisés.

Parts prévisionnelles

Un mot rapide sur les parts prévisionnelles. La Bourse intervient dans presque tous les domaines et, depuis quelques années, on y négocie des 'parts prévisionnelles' sur les cargaisons à risque, en particulier, ou les marchandises dont les prix peuvent subir de très fortes fluctuations.

Une part prévisionnelle est un titre de propriété sur quelque chose qui n'existe pas encore, une cargaison qui n'a pas encore été livrée, par exemple. Les acheteurs font le pari que la vente de leur part de cargaison, quand elle arrivera à bon port, les remboursera largement de leur mise. Les capitaines de marine y ont recours de leur côté pour financer leurs expéditions. Considérons un capitaine qui a besoin de 150 000 guilders pour affréter deux navires, payer les équipages, etc. ; il peut réunir cette somme en vendant 10 000 parts prévisionnelles dans son expédition à 15 guilders l'unité. (En fait, il est plus probable qu'il créera 10 000 parts de 20 guilders, en vendra 7 500 et conservera le reste). À son retour, la cargaison est vendue et la recette répartie entre les possesseurs de parts. Si la cargaison rapporte plus de 150 000 guilders, ils encaissent un bénéfice, et une perte dans le cas contraire. Si l'expédition disparaît en mer, ils perdent tout. Une cargaison d'épices, de sel ou de soie peut cependant rapporter jusqu'à 200 000 guilders, un rapport qui compensent les risques.

Toute personne liée à la Bourse ou tout Marienbourgeois compétent en *Commerce* peut expliquer ce système aux PJ. La personne qui les renseigne ne manque jamais de leur demander, l'air de rien, pourquoi cela les intéresse. Elle-même cherche des tuyaux sur des cargaisons ou des parts à acheter, prétend au contraire les mettre sur un bon coup, ou recommande simplement un agent de change qui saura la remercier de cette publicité. Les conséquences de la révélation du contenu de la lettre à des étrangers sont traitées par la suite.

Évolutions du cours

Les deux groupes qui ont trouvé les autres exemplaires de la lettre (sur d'autres portions de la rive, bien sûr) ont décidé d'agir.

Le premier est composé de marchands de grains de l'intérieur qui avaient décidé de s'offrir quelques jours en ville avant de rentrer chez eux. Ils ont avalé l'hameçon jusqu'au flotteur et comptent exploiter au mieux le délai de quatre jours jusqu'à Festag. Ils passent le reste de la journée à emprunter de l'argent à leurs divers contacts en ville et à trouver l'agent de change qui les représentera à la Bourse. Ils commencent à acheter des parts dès Bezahltag matin.

Le deuxième est un groupe de jeunes prêtres impériaux de Hændryk en pèlerinage au grand temple de Marienburg. Ils soupçonnent une manipulation, mais y voient une occasion de gagner de l'argent. Ils ont obtenu un prêt du Temple et surveillent soigneusement le cours des parts prévisionnelles. Ils achètent s'il commence à augmenter mais restent prudents.

Douze mille parts prévisionnelles Boorsboom ont été émises au prix de 20 guilders chacune. Depuis dix semaines, il n'y a quasiment plus d'échanges, et le mois passé, leur valeur est tombée à 2 guilders. L'opinion générale est que le navire a disparu en mer. Si les PJ ne font rien, leur prix grimpe à 2 Gu 6/2 Bezahltag matin quand les marchands de grain commencent leurs achats à l'ouverture. Dans la demi-heure qui suit, le cours bondit à 2 Gu 13/5. Les



prêtres, encouragés par la hausse, se sont aussi mis de la partie. Toute la Bourse bourdonne à propos des parts Boorsboom et nombre d'investisseurs prennent le train en marche. À partir de là, le cours suit la ligne sombre du graphique présenté page 137. La ligne claire montre l'évolution des parts d'autres expéditions lustriennes, elles aussi affectées par cette frénésie d'achat.

Chaque part achetée par les PJ - s'ils en achètent - accroît la hausse du cours de 1 sou. S'ils acquièrent 240 parts, la valeur unitaire augmente donc de 1 guilder. Ces augmentations viennent s'ajouter au prix indiqué sur le graphique. Le premier jour, la vente d'une action fait baisser le cours d'un sou. Par la suite, quand les cotations s'envolent, les cessions n'ont plus d'influence - à moins que les PJ ne liquident un millier de parts ou plus, un désengagement qui risque de déclencher le crash (voir plus loin). Rappelons que la Bourse interdit d'acheter des valeurs pour en faire monter le cours avant de les revendre immédiatement ou de tirer profit d'informations confidentielles. Les coupables de manipulation du cours ou de délit d'initié s'exposent à de lourdes amendes, voire à des peines de prison.

Si les PJ commencent à acheter des actions le Backertag, les prêtres suivent immédiatement, mais considérez que leur valeur ne change pas avant Bezahltag matin, comme le montre le graphique.

Réunir des fonds

Si les PJ décident d'acheter des parts, il leur faut deux choses : un capital et un agent de change, un courtier en Bourse. Le montant du capital nécessaire dépend de la quantité d'actions qu'ils veulent acquérir. Le Backertag, seules 2000 parts Boorsboom sont à vendre. Il n'est donc pas possible de monopoliser toute la cargaison d'un coup, et le seul achat des actions disponibles représente déjà 4000 Gu. Si vos PJ disposent d'une telle somme, c'est que vous vous êtes montré trop généreux.

Trois méthodes permettent de réunir rapidement des fonds, quatre si l'on inclut le vol. Les PJ peuvent tout d'abord vendre tout ce qu'ils possèdent, chevaux, bateau, etc. Une transaction rapide au comptant implique malheureusement une perte de 4D6+10 % par rapport à la valeur normale. Ils peuvent aussi les mettre en gage et Les Trois Guilders est pour cela l'endroit idéal (voir p. 117).

Enfin, les PJ aisés (classe sociale A et B - voir ***Le Nouvel Apocryphe***, p. 18) peuvent emprunter auprès d'un des comptoirs de banque de Guilderveld, le Comptoir Fooger par exemple (p. 89). La dette doit cependant être garantie par une propriété familiale, une affaire ou un bateau fluvial. Cette solution offre un autre avantage : si les PJ perdent leur investissement, une dette auprès de Fooger peut servir de tremplin à de nombreuses aventures. Tout PNJ compétent en *Commerce* peut conseiller les PJ sur la meilleure façon d'obtenir de l'argent; leur agent de change est certainement le plus qualifié pour cela.

Trouver un agent de change

Les PJ ne peuvent acheter en Bourse que par l'intermédiaire d'un agent de change - ils ont peut-être les compétences nécessaires pour se faire enregistrer mais cela prendrait des semaines. Trouver un agent de change n'est pas aussi difficile qu'il y paraît; la plupart sont employés directement par les maisons marchandes, mais nombre de Marienbourgeois spéculent en Bourse par l'intermédiaire de cabinets de change indépendants.

Plusieurs cabinets de change sont installés près de la Bourse. Rares sont les nouveaux clients à franchir spontanément la porte, mais les PJ peuvent le faire : ils tomberont simplement sur quelqu'un comme Erasmus Aaftink. De toute façon, n'importe quel Marienbourgeois se fera un plaisir de recommander un agent de change, le sien, celui d'un ami, quelqu'un de particulièrement réputé pour ses qualités professionnelles ou un cousin en mal de clients. Déterminez la qualité de la recommandation d'un PNJ comme suit :

*Le PNJ est de classe sociale **A***	*+3*
*Le PNJ est de classe sociale **B***	*+2*
*Le PNJ est de classe sociale **C***	*+1*
*Le PNJ est de classe sociale **D***	*+0*

Ajoutez 1 point si le PNJ est *Marchand* ou *Commerçant*, s'il possède la compétence *Commerce* et s'il possède la compétence *Baratin*. Retirez 1 point s'il n'a pas de carrière avancée. Les recommandations obtenues sont :

1 ou moins	*Erasmus Aaftink*
2-3	*Martinus Brobbel*
4 ou plus	*Siemon van der Struis*

Erasmus Aaftink est un Halfeling de 67 ans. Il a adopté un nom humain parce que cela sonne mieux pour un agent de change et qu'il s'est ainsi assuré la première place dans les registres alphabétiques. Ses bureaux sont installés au-dessus d'une poissonnerie de Suiddock, et il fait sa publicité en distribuant des prospectus manuscrits dans la rue. Il appelle tout le monde "mon vieux" ou "patron", désigne l'argent par "le blé" ou "la braise" et porte des bretelles rouges tachées de beurre. Il prend 2% de commission sur toutes les transactions qu'il effectue, sans montant minimum. Il est prêt à acheter une seule part si c'est ce que vous voulez - mais il essaiera de vous convaincre d'en prendre plus. La plupart de ses clients sont de petits boutiquiers et commerçants qui jouent à la Bourse comme s'il s'agissait d'une loterie.

"Vous êtes sûrs de vouloir faire ça?" demandera-t-il. "Le marché lustrien est au plus bas, les Elfes cherchent à écraser la concurrence, et cette cargaison est en retard. Mais j'imagine qu'avec un cours aussi bas, on peut toujours tenter sa chance. Y a p't'être un gros paquet à se faire, hein patron?"

Martinus Brobbel est le plus jeune associé de Brobbel et Fils, un cabinet de l'Île Hautetour. Âgé de 24 ans, cet homme grand et nerveux connaît en profondeur le fonctionnement de la Bourse. Dans la Corbeille, il devient un véritable tourbillon d'énergie. Il est





toutefois un tantinet bureaucrate, un maniaque de la paperasse qui refuse systématiquement de travailler sans contrat. Il prend 1,5% de commission, mais refuse toute opération inférieure à 200 Gu. C'est quelqu'un de fiable, mais qui manque de flair.

"Je serais très heureux de travailler avec vous, mais les expéditions lustriennes représentent un risque élevé. Je ne connais pas très bien celle-ci, mais à votre place, j'irais faire quelques recherches dans les archives de la Bourse - pour dix guilders, je peux m'en charger. Mieux vaut se renseigner avant d'investir de grosses sommes. Le cours des parts prévisionnelles peut aussi bien descendre que monter, vous savez."

Siemon van der Struis travaille pour Smits & Willemsen, dans un luxueux bureau de Guilderveld. Siemon n'est pas lui-même agent de change, mais il assure la liaison avec l'équipe de soutiers de la Corbeille du cabinet. Si les PJ sont prêts à investir un minimum de 500 Gu, il leur faut régler 5 Gu par transaction plus une commission de 1%. Siemon est très suave, très professionnel et se fiche éperdument des PJ, de leur investissement et de leur ruine éventuelle.

"Notre firme est aussi ancienne qu'honorable", commente-t-il. "C'est pourquoi nous ne recommandons pas à nos clients de se précipiter sur des achats inconsidérés ou hasardeux. Le marché lustrien est très versatile, néanmoins il possède un vrai potentiel de développement à long terme. Vous êtes des genti - je veux dire - des gens qui savent ce qu'ils veulent, et Smits & Willemsen se chargera de vos ordres avec plaisir."

Les trois cabinets exécutent tous les ordres d'achats et de ventes souhaités par les PJ. Ils ne diffèrent que par les montants des commissions et la qualité des conseils éventuels. Les PJ peuvent travailler avec plusieurs cabinets s'ils le désirent, s'ils veulent répartir discrètement leur mise, préfèrent ne pas mettre toute leur fortune entre les mêmes mains, ou s'ils ont lu ce scénario.

Si les PJ montrent la lettre à leur agent de change, quel qu'il soit, celui-ci leur explique que les règles de la Bourse interdisent d'exploiter ainsi des informations confidentielles, qu'ils risquent de sérieux ennuis, et lui avec. Aucun ne suggère pour autant de renoncer à l'affaire. Tous refusent d'exprimer la moindre opinion sur l'authenticité de la lettre.

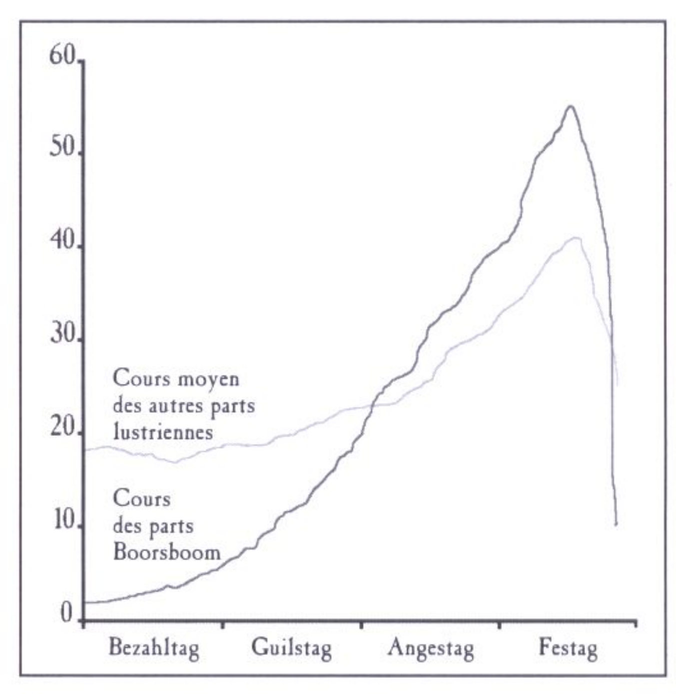
La roue de la fortune

Quand les PJ ont choisi un agent de change et transmis leurs instructions ("Achetez ! Achetez !"), il ne leur reste plus qu'à observer le déroulement des événements - que voici.

Bezahltag : Dans un premier temps, seuls les marchands de grains, les prêtres d'Hændryk, et peut-être les PJ achètent. Rappelez-vous que seules 2000 parts Boorsboom sont pour l'instant disponibles. À midi, les actions sont montées à 3 Gu 10/-. D'autres spéculateurs remarquent la hausse et certains commencent à entrer dans la danse. À la fermeture, les parts sont cotées 6 Gu, et ce soir-là, diverses rumeurs circulent dans les tavernes fréquentées par les boursicoteurs.

Guilstag : Le cours fléchit légèrement à l'ouverture, car nombre d'investisseurs initiaux se mettent à vendre. Dans l'après-midi, l'offre diminue et les parts Boorsboom connaissent une forte augmentation, dépassant même leur valeur d'émission de 20 Gu. D'autres parts prévisionnelles lustriennes sont à la hausse. Cette envolée fait parler d'elle, même en dehors des cercles boursiers.

Angestag : L'Envolée Lustrienne s'affirme : les parts de toutes les expéditions lustriennes commencent à monter, même les plus désespérées comme les explorations amazoniennes. Les Marienbourgeois se démènent pour prendre le train en route. À la fin de la matinée, Rudolf Speijk vend ses 500 parts, provoquant une chute des cours pendant une minute ou deux. À partir de



14 heures, les prêtres de Hændryk commencent à liquider les 1 200 parts qu'ils ont amassées, par petits paquets pour ne pas affecter le cours. Le soir, toute la cité est informée de l'envolée.

Festag : Dans la matinée, les achats sont frénétiques. À l'ouverture, les prêtres vendent leurs 300 dernières parts. Si les PJ n'ont toujours pas montré leur lettre à quiconque, les marchands de grains s'affolent à 14 heures et vendent les 1 500 parts Boorsboom qu'ils détiennent d'un seul coup. (Si les PJ ont révélé à quelqu'un que les bateaux sont censés rentrer dans la journée, les gens commencent à vendre à 13 heures. La montée en flèche des prix se met à ralentir et, en moins d'une heure, le cours est à la baisse.) Le résultat final est identique : à 14 heures, le marché s'effondre. Et pas seulement les parts Boorsboom, ou les parts lustriennes, tout le marché plonge de concert. Tous hurlent pour vendre parts, actions, marchandises ou bateaux, et personne n'achète. Des fortunes s'évaporent en quelques minutes. Voir "Le crash", p. 147.

Les bateaux Boorsboom ne reviennent pas ce jour-là. À la nuit tombée, trois marchands ont déjà fait le grand plongeon depuis le pont Hoogbrug.

Distractions

La seule chose que les PJ ne devraient pas faire, c'est investir leur argent et attendre sans bouger jusqu'à Festag. Nombre d'indices ont déjà pu les alerter sur la nature suspecte de l'affaire et d'autres devraient encore se présenter. Incitez-les autant que possible à se méfier et à se renseigner. Suggérez-leur au moins que quelques questions posées çà et là pourraient leur apporter une meilleure connaissance de ce nouvel environnement... et profitez-en pour leur offrir quelques indices subtils : rumeurs sur l'envolée des parts, marchands qui soupçonnent une manipulation des cours ou même une brève apparition de 'Prost' parlant à quelqu'un qui l'appelle 'Rudolph'.

Ne pas investir

On a supposé jusqu'ici que les PJ investissaient au moins une partie de leur argent dans les parts Boorsboom, mais les joueurs sont imprévisibles et leurs personnages choisiront peut-être une option totalement différente. La Bourse n'en reste pas moins victime d'une manipulation, et ils décideront peut-être d'intervenir autrement qu'en boursicotant.



Si les PJ ne font rien, ils n'entendent parler de rien pendant deux jours. Guilstag, les gens dans les tavernes discutent de 'l'envolée Boorsboom', supposent que certains doivent savoir quelque chose et se demandent de quoi il retourne. Angestag, c'est devenu 'l'envolée lustrienne' et tout le monde en parle. Ces bavardages devraient les décider à l'action, et il n'est pas trop tard pour investir, même si le cours, et donc les risques, a sensiblement augmenté.

S'ils n'agissent toujours pas, nous avons le regret de vous dire que vos joueurs sont remarquablement amorphes. Achetez un exemplaire de ***L'Agonie du Jour***, une grande aventure qui se déroule dans Marienburg et les Wastelands ; on y trouve nettement plus d'action pure et dure et de créatures à tuer que dans ce scénario.

À la recherche de Prost

Chaque fois que les PJ retournent à leur auberge, signalez l'absence de Ludwig Prost. Vos PJ finiront bien par demander au personnel de l'auberge s'il est parti. Personne ne sait de qui ils parlent. S'ils le décrivent, on se souvient vaguement l'avoir vu, mais personne ne le connaît - c'était juste un client venu boire quelques verres.

Des PJ prudents vérifieront sans doute auprès des de Cameron si Prost leur est connu. Ils sont nombreux en ville, et beaucoup travaillent dans le commerce ; il est donc facile de les contacter sans même se rendre à Goudberg. Vous pouvez aussi faire en sorte que les PJ rencontrent par hasard l'un d'eux à l'occasion d'une visite à la Bourse. Les de Cameron ignorent tout de ce Prost. "Qui est ce gaillard ? Vous n'êtes pas les premiers à nous interroger à son sujet. Tobias, toi qui es de Talabheim, tu as déjà entendu parler de lui ? Non ? Désolé, nous ne pouvons rien pour vous."

Les PJ montrent la lettre à quelqu'un

Tout dépend du jour où ils le font. Backertag ou Bezahltag, la personne joue sans doute l'indifférence - "c'est juste quelque chose que la mer a rejeté ; ça peut dater de plusieurs mois" - puis contacte dès que possible son agent de change, ou un ami qui en connaît un, pour acheter des parts Boorsboom. Guilstag ou Angestag, l'envolée des parts est connue de tous mais, détail crucial, la lettre mentionne le jour de retour du bateau. La nouvelle se répand inévitablement : achetez des parts avant Festag. Si les PJ attendent ce jour-là pour acheter, le marché s'effondre dans l'heure qui suit.

Cette initiative a un autre inconvénient. La nouvelle va circuler et l'identité des PJ aussi, probablement. Certaines personnes risquent par la suite de penser qu'ils ont un lien quelconque avec l'auteur de la lettre, et donc une part de responsabilité - voire qu'ils ont tiré profit de l'arnaque. Après le crash, des spéculateurs ruinés vont sans doute chercher des responsables. Et ils ne seront pas contents.

À la recherche de 'Rudolf'

La chose la plus honnête à faire avec la lettre est de la remettre à son destinataire, 'Rudolf', et les PJ pourraient y penser. Il est évident que 'Rudolf' détient des actions de l'expédition Boorsboom, et des recherches à la bibliothèque de la Bourse livrent son identité complète (voir 'Recherche dans les Archives', ci-après).

Si les PJ se rendent à l'adresse obtenue à la Bourse, ils sont accueillis par la gouvernante de Speijk. "Il est en déplacement pour affaires. Je ne sais pas quand il reviendra. Écrivez-lui." (En réalité, il est en ville et séjourne chez un ami de confiance.) Les voisins ne savent pas où il se trouve et l'ont vu pour la dernière fois Marktag après-midi. Ils peuvent en faire une description : elle pourrait correspondre à Prost, comme à beaucoup d'autres marchands replets d'âge moyen. Il n'y a pas d'autre piste.

Recherche dans les Archives

La Bourse conserve des dossiers complets sur toutes les émissions de parts, et n'importe qui peut consulter ces archives, après avoir signé le registre des visiteurs. L'employé débordé de travail doit d'abord retrouver le bon registre, le descendre de son étagère et l'enchaîner à une table de lecture avant de laisser quiconque le consulter.

Les parts Boorsboom ont été émises huit mois plus tôt, par "Tomas Boorsboom, capitaine de marine", pour réunir les fonds destinés à financer une expédition en Lustria. Trois bateaux devaient rapporter "des épices et de l'or", le Savonarola, la Marie-Ann et la Colombe Noire. Douze mille parts ont été créées : Boorsboom en a conservé 2000 et le reste a été vendu 20 Gu pièce. La date estimée de retour de l'expédition est dépassée de six semaines. Rudolf Speijk figure parmi les investisseurs d'origine, avec 500 parts. Il habiterait, d'après le registre, une maison d'Handelaarmarkt.

Si les PJ consultent les registres Angestag ou Festag, ils constatent que Speijk a vendu ses parts Angestag matin - et qu'il a été son propre agent de change. C'est étrange, puisqu'il n'est pas censé être en ville.

Les PJ peuvent rencontrer 'Prost' à la Bourse (voir 'Observer la corbeille' page suivante) ou apprendre qu'il y est venu. Toute personne qui consulte le registre des visiteurs n'y trouvera pas le nom de "Ludwig Prost", mais remarquera celui de "Rudolf Speijk". S'ils vérifient - ne demandez pas de test d'**Int**, laissez-les y penser tout seuls - le 'Rudolf' du registre est quasiment identique à celui du début de la lettre. L'écriture est sans erreur possible la même. En d'autres termes, Rudolf a lui-même écrit cette lettre qui lui est censément destinée.

S'adresser aux autorités

Dans cette situation, 'les autorités' désignent sans doute la Commission de Surveillance de la Bourse, en clair les Dix, et les PJ vont donc avoir affaire aux employés et représentants qui se chargent d'empêcher les gens comme eux de faire perdre leur temps aux Directeurs. Si les PJ insistent pour voir un Directeur et présentent un argument vraiment convaincant (Test contre le **FM** du PNJ, modificateurs à votre convenance), peut-être seront-ils autorisés à





voir Maximilian Rothemuur. Celui-ci manifeste un intérêt poli et fait quelques remarques raisonnables sur les difficultés du marché lustrien, le 'monopole' des Elfes des Mers et les règles de la Bourse qui interdisent de tirer profit du contenu de la lettre. Cela s'arrête là. Dès que les PJ sont sortis, il fait acheter des parts Boorsboom. Quelle que soit la personne incarnant 'les autorités', le résultat est le même. La lettre est intéressante, n'a rien d'illégal en elle-même et explique la hausse du cours des parts. Et maintenant partez que nous puissions acheter.

Si les PJ présentent à la fois la lettre et des preuves de l'escroquerie (en comparant l'écriture de Speijk et celle de la lettre, par exemple) aux services de la Commission, ils sont reçus avec cordialité par un fonctionnaire, Siemon Bakvis, qui promet de rendre compte au Directeur aussi vite que possible. C'est ce qu'il fera et la cotation des parts Boorsboom sera suspendue le lendemain pour manipulation des cours. Malheureusement, Bakvis s'attribue tout le mérite de la dénonciation si les PJ ne font rien pour l'en empêcher. En revanche, s'ils se démènent pour rencontrer personnellement un Directeur, leurs efforts sont récompensés : 100 Gu pour avoir révélé la machination, et l'amitié d'un Directeur. Il leur faudra aussi témoigner au procès de Speijk. La galerie publique sera pleine de spéculateurs mis à mal par les parts Boorsboom, mais ils ne se soucient pas de la prétendue manipulation : ils veulent se venger des canailles qui ont fait suspendre une cotation qui allait tous les rendre riches.

L'avis des agents de change

Guilstag, après la fermeture du marché, l'agent de change des PJ les retrouve et les félicite de leur d'investissement. Il laisse entendre que le moment est peut-être venu de "diversifier leur portefeuille" - pour parler clair, il espère des tuyaux sur d'autres parts. C'est le bon moment pour lui poser toutes sortes de questions sur ce qui se passe à la Bourse. Si les PJ sont adroits, leur agent de change leur livre toutes les réponses qui suivent. Sinon, les trois courtiers s'en tiennent au discours qui suit leur nom.

(Erasmus) "Non, vous n'étiez pas les seuls à acheter - à l'ouverture du marché Bezahltag, il y avait deux autres acheteurs qui mettaient le paquet sur ces parts. Pas normal sur des produits délaissés, vraiment pas." Si les PJ demandent l'identité des acheteurs, ou qui étaient leurs clients, Erasmus suçote ses dents. "Suis pas censé transmettre ce genre d'information, mais je peux essayer de voir." Le lendemain matin, il organise une réunion - voir 'Rencontrer la concurrence', ci-après.

(Martinus) "Qui achète? Oh, un peu tout le monde, les grands bourgeois, les agents des Dix, les petits indépendants. Pas d'Elfes des Mers. Ils se croient propriétaires du commerce lustrien; il n'est donc pas étonnant qu'ils n'investissent pas dans les... encore que la plupart du temps, ils aiment bien papillonner sur les parts qui bougent." Voir 'À Elfeville', page suivante.

(Siemon) "Oui, certains se demandent pourquoi ces parts suscitent à nouveau l'intérêt? Et il se murmure que quelqu'un aurait eu accès à des informations privilégiées - une infraction aux règles de la Bourse. J'ai cru comprendre que la Commission allait ouvrir une enquête sous peu."

Observer la Corbeille

Seuls les agents de change sont admis au rez-de-chaussée de la Corbeille, mais les PJ peuvent observer l'action depuis la galerie publique. Les agents de change qui réclament des parts Boorsboom sont plus nombreux chaque jour et attaquent virtuellement les rares vendeurs. Sur le tableau noir qui domine la salle, le prix des parts Boorsboom est continuellement effacé et revu à la hausse.

Dans la galerie, les PJ peuvent repérer trois éléments intéressants. Tout d'abord, des PJ observateurs qui restent sur place une heure au moins remarquent qu'il n'y a aucun Elfe des Mers parmi les agents qui traitent les parts Boorsboom. Ensuite ils tombent sur 'Prost' qui surveille les échanges. (S'ils ne viennent jamais dans la galerie, ils le rencontrent la deuxième fois qu'ils se rendent à la bibliothèque de la Bourse.) Celui-ci les salue amicalement, s'excuse d'avoir quitté l'auberge si brusquement - "J'ai découvert un rat dans mon lit et quand je me suis plaint, ils m'ont prié de quitter les lieux!" - et explique que quelqu'un d'autre a trouvé son porte-documents. Si on lui demande pourquoi les de Cameron ne le connaissent pas, il semble perplexe : "J'imagine qu'il y a beaucoup de de Cameron - c'est une grande famille, vous savez - et ils ne sont pas forcément au courant des affaires de tous leurs cousins." Il coupe court à toute autre question d'un geste de la main : "J'aimerais rester bavarder, mais je dois aller à la bibliothèque de toute urgence. De toute façon, vous pourrez toujours me trouver par ici."



Le dernier événement intéressant se produit Angestag matin, juste avant midi. 'Prost' entre dans la Corbeille et hurle qu'il vend 500 parts Boorsboom. Elles partent en quelques secondes, pour 32 Gu pièce. 'Prost' quitte la Bourse par l'entrée principale.

Rencontrer la concurrence

Les PJ voudront peut-être rencontrer ceux qui ont acheté des parts Boorsboom avant le début de l'envolée. Ils peuvent découvrir leurs identités par eux-mêmes (par exemple, en identifiant les agents de change dans les registres de la Bourse pour leur arracher ensuite l'information), ou charger leur propre agent de change de le faire (voir plus haut). Si la réunion est organisée par Erasmus, les marchands de grains sont présents; avec Siemon, ce sont les prêtres; seul Martinus peut découvrir les identités des deux groupes. La réunion se tient sans doute avant l'ouverture d'Angestag.

Les marchands de grains, imbus de leur personne et de leur réussite, refusent de révéler l'origine de leurs informations, se limitant à une plaisanterie sur "un petit poisson qui leur a dit". Si on leur demande s'ils vont vendre leurs actions, ils secouent cependant la tête et répondent : "Nous attendrons que les bateaux reviennent et nous remonteront le Reik avec un chargement d'or", ce qui est plutôt révélateur. Il est évident qu'ils savent quelque chose mais ils ne parlent pas de la lettre en leur possession.



Les prêtres ont une attitude bien différente. Ils se doutent déjà que toute l'affaire n'est qu'une arnaque et cette réunion les inquiète quelque peu. Ils commencent par demander aux PJ s'ils appartiennent à la Commission. Une fois rassurés sur ce point, les prêtres se montrent avides de renseignements. Si les PJ possèdent aussi une lettre adressée à Rudolf, la situation devient plus claire de leur point de vue. Ils dévoilent leur jeu le moins possible et répondent aux questions par d'autres questions, qui peuvent être révélatrices : "Pensez-vous que Boorsboom reviendra ces prochains jours?", "Vu les cales relativement modestes des bateaux, quelle cargaison pourraient-ils transporter qui justifierait le prix actuel des parts, d'après vous?" et "Avez-vous eu l'occasion de parcourir les berges du fleuve? L'endroit est superbe à cette époque de l'année". Rappelez-vous que ces gens sont ce qui se rapproche le plus d'un économiste dans le Vieux Monde; leur mélange de curiosité polie et d'affairisme fervent devrait produire un effet aussi désarmant qu'inquiétant.

Quel que soit le groupe rencontré, les PJ devraient soupçonner fortement (mais ne pas avoir la preuve) qu'il existe plusieurs copies de la lettre. Et ils n'ont pas besoin d'en savoir plus pour avancer.

À Elfeville

Les PJ sont peut-être intrigués par le fait qu'aucun Elfe des Mers ne s'intéresse au boum lustrien. Seuls des Elfes peuvent mener l'enquête; toute autre personne est accueillie par des regards glacés, silences et portes qui claquent. Le joueur d'un personnage elfe doit bien comprendre que les questions directes ne le mèneront nulle part : les Elfes ne fonctionnent pas comme cela.

Une approche indirecte est de rigueur. Si vos PJ elfes n'arrivent pas à en concevoir une, accordez-leur un test d'**Int** (+10% pour *Commerce*). Sur une réussite, ils réalisent qu'ils devraient contacter un agent de change elfe - il y en a quelques-uns - et discuter de l'achat de parts Boorsboom ou lustrienne. S'ils en trouvent un et parlent d'acquérir des parts lustriennes, un silence s'installe. L'agent de change joint les mains. "Je suis surpris qu'un Elfe songe à investir dans une expédition humaine vers un pays où nous détenons l'exclusivité des droits commerciaux", dit-il, "Je ne crois pas qu'il soit dans votre intérêt de dépenser ainsi votre argent". Si on lui demande pourquoi, il sourit. "Mes sources dans le Clan Ulliogtha ne m'ont laissé aucun doute", assure-t-il avant de mettre fin à l'entretien.

L'étape suivante consiste à s'adresser au Clan Ulliogtha ou à un de ses représentants, ce qui n'est possible que dans l'enclave elfe, la seule partie de la cité qui ne soit pas touchée par la fièvre lustrienne. Le portier de la résidence du Clan refuse de laisser entrer les Humains et dirige les Elfes vers un représentant commercial du Clan. Celui-ci suggère, quand il apprend de quoi il est question, de s'adresser au Capitaine Dæfvid Maicross.

Les négociants elfes ont déjà entendu parler de Maicross : c'est un importateur réputé qui traverse régulièrement le Grand Océan. Les PJ peuvent le trouver sur les quais où il surveille le chargement d'un énorme vaisseau elfe. Petit pour un Elfe mais séduisant, les cheveux coupés court, il ressemble plus à un Elfe des Bois que des Mers. Son accent laisse entendre qu'il a passé beaucoup de temps sur la belle île d'Æryn. Bourru et réservé, il est intelligent, sûr de lui et parfaitement honnête. Il fixe les PJ tandis qu'ils répètent leur question, saisit une bouteille et un verre, et boit une gorgée du liquide doré avant de prendre la parole.

"Je suis rentré voici deux mois, et ce que je vais vous dire est réservé aux oreilles elfes, strictement. Mon bateau revenait de Lustria avec un chargement d'épices et de joyaux, en suivant la côte nord pour plus de sécurité. Au bout de dix jours, nous avons été attaqués par trois vaisseaux humains bien décidés à nous aborder. Ils avaient des canons, mais nous avions notre magie, et nous les avons envoyés tous les trois par le fond, le sort qu'ils nous réservaient. Achetez des parts si le cœur vous en dit, mais voilà où vous trouverez Tomas Boorsboom et son expédition : sous deux cents brasses d'eau dans le Grand Océan."

Maicross peut répondre à toutes les autres questions des PJ : il se souvient des noms des bateaux (Savonarola, Marie-Ann et Colombe Noire) et c'est à la demande de l'Exarche que l'attaque n'a pas été signalée pour éviter tout incident. Son mépris pour les Humains est évident : il les considère comme des parasites et des barbares? Le prix élevé des parts Boorsboom l'amuse beaucoup. Il rappelle avec fermeté que son récit ne peut être divulgué en dehors de l'enclave elfe, et certainement pas à un Humain.

Les PJ elfes font face à un dilemme : il est clair que l'expédition ne reviendra pas, mais s'ils en parlent à leurs compagnons, ils risquent de se voir condamnés ou exclus par la société elfe, et de déshonorer ainsi leur nom et leur famille. Les membres du Clan Ulliogtha ne sont pas stupides : au moindre soupçon de bavardage, un examen des registres de la Bourse leur apprendra que leurs frères de race ont acheté des parts dans une expédition humaine vers la Lustria. Quant à la façon dont ils vont résoudre ce dilemme...





Le crash

Le crash, quand il se produit, est soudain et rapide. Faites en sorte que les PJ soient à proximité de la Bourse à ce moment-là, ne serait-ce que pour leur offrir un spectacle unique : le monde financier de Marienburg en pleine panique.

Les choses sérieuses commencent à 14 heures, quand les marchands de grains perdent confiance et se débarrassent brutalement de leurs 1 500 parts. Le cours, qui atteignait 55 Gu 8/11, cesse de grimper, hésite un instant et tombe brutalement à 51 Gu. À partir de là, il s'effondre littéralement. Quelques minutes à peine s'écoulent avant que les agents de change ne braillent plus que des offres de ventes, les marchands hurlent de même depuis la galerie et les gens chargés de noter les prix sur le tableau noir renoncent à suivre ce tourbillon furieux. C'est le chaos.

Si les PJ tentent de céder leurs parts après 14 heures, ils ne disposent que d'une demi-heure – et il leur faut pour cela localiser leur agent de change. Chaque minute qui passe, la valeur des parts Boorsboom baisse d'un guilder et les chances de trouver un acquéreur (initialement de 40 %) de 1 %. Les autres parts lustriennes baissent de 10/- par minute, et le phénomène s'étend à toutes les autres parts, actions et marchandises cotées. C'est bien sûr le moment d'acheter.

Un visage dans la foule pourrait retenir l'attention des PJ : Speijk n'a pu résister au plaisir d'assister au dernier acte du drame dont il est l'auteur et se tient dans la galerie à partir de 13 heures. Les personnages qui sont sur place ne manquent pas de le repérer. S'ils avaient compris son plan, ils en ont peut-être largement profité et devraient se montrer amicaux. S'ils n'ont pas réalisé l'escroquerie, ils vont reconnaître 'Prost' et voudront sans doute lui parler – mais il leur soutient qu'il est Rudolf Speijk et non Ludwig Post, avant de s'en aller rapidement. S'ils le suivent, il va plus vite. S'ils le rattrapent, nous vous laissons déterminer la suite.

À 14 h 30, le Capitaine Theophilus Graveland entre dans la Corbeille. Il annonce la fermeture de la Bourse et l'interruption, pour la durée de l'enquête à venir, de toutes les transactions sur les parts lustriennes (voir ci-après). Rien de semblable n'est jamais arrivé et les remous de cette décision ébranlent toute la cité. Cette nuit-là, Marienburg n'a jamais été aussi silencieuse. Ceux qui ont l'ouïe fine peuvent cependant percevoir des bruits des fêtes dans l'enclave elfe.

Le lendemain, à l'ouverture de la Bourse, le crash est jugulé mais les affaires sont calmes. La cotation des parts lustriennes reprend et les Boorsboom retrouvent leurs cours de 2 guilders mais pas d'acheteurs. Dans les semaines qui suivent nombre de spéculateurs renoncent à leurs vêtements élégants pour endosser l'uniforme de la mendicité.

L'enquête

L'aventure est maintenant finie, mais il reste encore la question de l'enquête de la commission. Elle commence Wellentag, le lendemain du crash, par un examen des registres d'achats et de vente des parts Boorsboom, qui amène aux agents de change des PJ, et enfin aux PJ eux-mêmes. Le secret professionnel n'engage que ceux qui y croient.

Les trois enquêteurs se présentent au logis des personnages en fin de matinée, accompagnés de deux Coiffes Noires. Ils ont déjà entendu leur agent de change, plusieurs témoins divers et les marchands de grains qui ont provoqué le crash par la vente massive de leurs actions. Ces derniers ont remis aux enquêteurs leur exemplaire de la lettre de Rudolf, mais le trio se garde bien de le signaler.

L'interrogatoire commence paisiblement puis se durcit. Voici quelques suggestions, que vous pourrez compléter : "Connaissiez-vous Tomas Boorsboom ?" ; "Qu'est-ce qui vous a décidés à investir des centaines de guilders dans des parts moribondes ?" ; "Avez-vous reçu des informations concernant la date de retour des bateaux Boorsboom ?" ; "Pourquoi n'avez-vous pas fait part de vos soupçons aux autorités ?" "Que savez-vous sur Ludwig Prost ?" ; et enfin "Participer en toute connaissance de cause à une manipulation du cours pourrait vous valoir dix ans à Rijker, vous en aviez bien conscience ?" N'hésitez pas à en rajouter pour maintenir la pression. Toute information que peuvent fournir les PJ est accueillie par un "hmm" et le grattement des plumes sur le parchemin. Tout témoignage que les enquêteurs savent être faux est immédiatement démonté.

L'interrogatoire dure une heure environ. Si les PJ ont admis avoir acheté des actions en se fiant à la lettre qu'ils ont trouvée, les enquêteurs leur expliquent qu'ils ont commis un délit d'initié et que tous leurs profits (s'ils en ont faits) sont confisqués par la Commission. Si les PJ nient ce fait, mais que les enquêteurs ont acquis suffisamment de preuves en ce sens, le résultat est le même. S'ils protestent ou tentent de résister, les Coiffes Noires appellent du renfort ; les aventuriers sont arrêtés et leurs biens saisis.

Si les PJ ont pleinement coopéré avec les enquêteurs, Speijk est, une semaine plus tard, jugé et condamné pour faux, escroquerie et manipulation des cours. Il est envoyé à Rijker pour vingt ans. S'ils n'ont pas coopéré, ou s'ils ont tenté de se tirer d'affaire par des mensonges, ils risquent de l'y accompagner… mais cela est une autre histoire.

Points d'expérience

Découverte de la lettre	10 pe pour ce PJ
Recrutement d'un agent de change	5 pe par agent et par PJ
Capital réuni	1 pe par tranche de 500 Gu et par PJ
Montrer la lettre à des tiers	-5 pe par PJ
Contacter d'autres investisseurs	10 pe par PJ
Parler avec l'Elfe Maicross	10 pe par PJ présent
Se rendre compte que Prost n'existe pas	10 pe par PJ
Consulter les registres de la Bourse	10 pe par PJ
Comparaison de l'écriture de Speijk et de la lettre	30 pe par PJ
Tuer Speijk	-20 pe par PJ
Coopérer avec les enquêteurs	10 pe
Bon jeu de rôle	20 pe (à la discrétion du MJ)



Appendice 1
Dieux locaux

Hændryk

Dieu des marchands, de la prospérité et du commerce

Description

Hændryk (c'est la bonne orthographe, comme vous le confirmera tout Wastelandais) est le divin patron du commerce et des marchands. Les légendes décrivant ses origines sont diverses et contradictoires : à Marienburg, le dogme officiel en fait un fils de Manann, une opinion bien compréhensible quand on considère à quel point le commerce de Marienburg dépend de la mer. D'autres prétendent qu'il est un frère moins imaginatif de Ranald. Certains pensent qu'il serait un frère mortel de Ranald qui aurait acquis son statut divin en proposant aux dieux un marché qu'ils ne pouvaient refuser – et contrairement à Ranald, il aurait tenu parole.

Le Marienbourgeois moyen ne doute pas que Hændryk soit né dans sa cité ; plus d'une riche famille marchande, même parmi les Dix, a engagé des érudits pour établir un arbre généalogique remontant jusqu'à "Papa Hæny". Il est habituellement représenté comme un marchand rondouillard et prospère dans la force de l'âge. La couleur dominante de ses habits est l'or, et il tient toujours une pièce d'or entre le pouce et l'index. Ses fidèles considèrent la prospérité matérielle comme un signe de la faveur du dieu. Selon un lieu commun, un habile marchand sait écouter ce que "Hændryk lui murmure à l'oreille".



Alignement
Neutre.

Symboles
Le symbole le plus courant est un disque d'or représentant une pièce. Vierge, ce flan symbolise toutes les pièces du monde, qui appartiennent toutes à Hændryk. Les riches fidèles arborent de petits flans d'or montés en bijoux, pendentif, broche de manteau, etc. La poignée de main symbolisant un marché équitable est une autre icône commune de Hændryk.

Zone d'influence
Hændryk est connu sous bien d'autres noms dans tout le Vieux Monde, des noms qui dépendent des dialectes locaux de l'occidental. Dans l'Empire, on le nomme 'Händrich', en Tilée 'Mercopio', en Estalie 'O Prospèro' et à Kislev 'Kalita'. Son culte n'est pas très répandu en Norsca (c'est un dieu trop urbain), et les Arabes, qui désapprouvent son patronage des usuriers, ont interdit son culte. Les Elfes et les Nains impériaux n'ont pas d'équivalent connu, mais certains Nains intégrés aux communautés humaines l'adorent sous sa forme locale. Il n'est guère adoré que dans les cités et les bourgs, même si nombre de marchés campagnards lui ont érigé un oratoire.

Temples
Seuls les temples des grandes cités entretiennent des prêtres permanents - ailleurs, les services sont assurés par un frère lai, généralement un membre éminent de la Guilde des Marchands. Les temples sont généralement composés d'un hall principal terminé par une abside semi-circulaire abritant diverses chapelles privées et un offertoire où sont exposées les offrandes. Rares sont les bourgs qui possèdent un temple de Hændryk indépendant - il est le plus souvent rattaché à la Guilde locale des Marchands. Les oratoires privés sont fréquents dans les demeures des marchands et des commerçants, ou sur le chariot des colporteurs. Le modèle le plus courant représente un entrepôt en argile ou en bois, dont les portes s'ouvrent pour dévoiler une petite statue du dieu.

Amis et ennemis
Le culte de Hændryk est en bons termes avec la plupart des autres cultes du Vieux Monde, hormis celui de Ranald. Il désapprouve particulièrement la secte relativement récente de Ranald le Distributeur, qu'il considère comme un concurrent direct. Assez bizarrement, de nombreux membres lais révèrent aussi Ranald, espérant bénéficier de sa chance dans leurs transactions commerciales. Cela ne surprend pas les cyniques pour qui Hændryk et Ranald ne sont que les deux côtés d'une même pièce.

Jours sacrés
Dans les villes portuaires, le premier jour de la saison de navigation est généralement célébré par des sacrifices à Hændryk, une supplique pour une bonne année de commerce. Marktag ('jour de marché') est le jour traditionnel de culte, et les jours de marché et de foire commencent traditionnellement par une cérémonie à l'intention des marchands locaux dans une chapelle voisine.

Conditions requises par le culte
Le culte de Hændryk s'adresse en priorité aux marchands, commerçants et colporteurs - qui représentent dans certaines régions plus de 90% des fidèles. Il est très inhabituel que quelqu'un soit admis dans le culte sans avoir suivi une carrière commerciale. Le rang au sein du culte est avant tout déterminé par la réussite en affaire : la prospérité n'est-elle pas la marque de la faveur du dieu?

Commandements
Le culte interdit les transactions frauduleuses, mais n'a rien contre les marchés léonins. Les transactions entre membres du culte sont scellées par un serment, et ceux-ci ne peuvent laisser passer une journée sans gagner d'argent. La charité est bénie, mais un fidèle orthodoxe n'adoucira jamais son marchandage par charité.

Utilisation de sort
Les prêtres de Hændryk peuvent utiliser la Magie Mineure et les sorts d'Illusionniste *Dissipation d'Illusion*, *Destruction des Illusions* et *Téléportation*.

Compétences
Hændryk favorise les compétences *Charisme*, *Évaluation* et *Commerce*. Chaque fois qu'un fidèle d'Hændryk progresse d'un niveau, il peut choisir une de ces compétences (qu'il doit déjà posséder) et acquérir un bonus permanent de +10 aux tests appropriés moyennant 100 points d'expérience.

Épreuves
Les épreuves imposées par Hændryk sont de deux types. Quelqu'un qui doit prouver son mérite peut avoir à conclure un marché improbable ou à réaliser un bénéfice dans un domaine inhabituel - vendre des pierres à un Nain, par exemple. Une pénitence peut prendre la forme d'un voyage commercial long et dangereux, ou d'une période comme garde de caravane.

Grâces divines
Toutes les compétences notées précédemment peuvent recevoir les faveurs d'Hændryk. Les tests privilégiés sont ceux de **Soc** pour les marchandages et d'**Int** pour l'évaluation des marchandises. Une bénédiction d'Hændryk peut se manifester par un bonus de +10 dans chaque caractéristique.

Stromfels, le Requin

Seigneur des Mers Déchaînées

Description
Stromfels est le dieu des dangers de la mer - prédateurs, tempêtes et pirates. Contrairement aux autres dieux du Vieux Monde, il n'est ni le fils ni le frère d'une autre divinité ni un mortel ayant accédé à la divinité. Selon les membres du culte et les quelques érudits et prêtres qui acceptent de parler, il est Manaan en personne - pas un avatar ou un dieu mineur à son service, mais Manaan dans sa forme la plus authentique. Il est la mer dans toute sa furie et son pouvoir de vie ou de mort.

Quelques érudits prétendent cependant que Stromfels est une antique divinité nordique. Oublié dans son pays d'origine, il aurait été adoré à Marienburg pendant la conquête nordique de 1109 C.I. dirigée par Snorri "Demi-main". Dans le chaos qui allait s'en suivre, les deux cultes auraient fusionné. D'autres enfin y voient un avatar aquatique de Khorne le Dieu Sanglant, mais ce point de vue est très minoritaire.

Stromfels est représenté comme un Manann au visage déformé par une rage bestiale ou bien comme un grand requin aux mâchoires béantes. Il est le prédateur ultime, celui que les pirates et naufrageurs espèrent imiter, et les autres apaiser.

Alignement
Neutre mais cruel.

Symbole
Les symboles les plus courants sont un trident dégoulinant de sang, un immense requin et un éclair. Le trident est une version pervertie du symbole de Manaan, et il est utilisé pour les sacrifices humains et les combats rituels contre un requin. Le requin est l'icône la plus commune de Stromfels et les adorateurs en font des



dessins grossiers pour se signaler ou indiquer des cachettes sûres. L'éclair symbolise les terrifiantes tempêtes de la Mer des Griffes, et les sectateurs les plus fanatiques célèbrent leurs cérémonies pendant les orages électriques.



Zone d'influence

À la différence des autres dieux, Stromfels est connu sous le même nom dans presque tous les peuples du Vieux Monde, hormis en Estalie où il est appelé El Bicho del Mar. Il est adoré sur toutes les côtes du Vieux Monde et le long des grands fleuves. Il est ailleurs quasiment inconnu, à l'exception d'un culte isolé dans l'est du Stirland dont personne ne s'explique l'existence (d'après leurs propres légendes, ses membres descendraient d'une bande de pirates qui se serait réfugiée à l'intérieur des terres).

Temples

Le seul temple ouvertement consacré à Stromfels est un ancien temple de Myrmidia à Sartosa. Bien que construit dans le style myrmidien, il est décoré de trophées et trésors représentant des siècles de pirateries dans la Mer du Sud. Le culte de Stromfels se pratique ailleurs dans des chapelles et oratoires clandestins. Ce sont des grottes et cavernes secrètes situées le long des rivages d'où l'on peut expédier les sacrifices aux requins qui se rassemblent dans des bassins communiquant avec la mer. Dans d'autres régions, l'oratoire peut n'être qu'un rocher particulier sur une plage ou une icône dans le placard d'un marin. Dans les cités de réputation douteuse, comme Brionne et Moussillon, on peut trouver des oratoires semi-clandestins dans les Guildes de Marins.

Amis et ennemis

Le culte de Stromfels se considère comme n'étant l'ennemi d'aucun culte, hormis les Seigneurs du Chaos et les prêtres hypocrites de Manaan. Il se contente de faire respecter l'ordre naturel de la mer. Le culte de Manann dénonce en toute occasion l'hérésie de son rival, mais les autres cultes du Vieux Monde se montrent neutres. Les Elfes des Mers attaquent systématiquement le pavillon de Stromfels.

Jours sacrés

Comme pour le culte de Manann, Mitterfruhl (l'équinoxe de printemps) est sacré, mais ce jour marque pour les adorateurs de Stromfels le début de la saison de chasse. Mittherbst (l'équinoxe d'automne), est aussi un jour sacré (de moindre importance). Il marque le début de la saison des tempêtes qui voit la colère de Stromfels se déchaîner sur les océans et les côtes.

Conditions requises par le culte

Les prêtres de Stromfels se recrutent parmi les prédateurs de la mer : pirates, pillards et naufrageurs. Certains adorateurs ne cherchent qu'à apaiser le courroux du dieu afin de revenir sains et saufs d'un voyage en mer - mais ceux-là ne peuvent intégrer le clergé.

Commandements

Le culte interdit d'épargner les prisonniers - s'ils avaient mérité de vivre, ils auraient eu la force d'éviter la capture. Les réunions de plus de dix sectateurs (et tous les prêtres, où qu'ils se trouvent) sont tenues de sacrifier un Humain ou un Elfe des Mers à chacun des équinoxes et solstices, de préférence pendant une tempête. Les prêtres de Manann ont la langue tranchée et ne sont jetés aux requins qu'après avoir été torturés.

Utilisation de sort

Les prêtres de Stromfels peuvent utiliser tous les sorts de Magie Mineure et de Magie Élémentaire.

Compétences

Stromfels privilégie les compétences *Astronomie*, *Construction Navale*, *Manœuvres Nautiques*, *Natation*, *Torture* et *Violence Forcenée*. Quand un prêtre de Stromfels progresse d'un niveau, il peut choisir une de ces compétences (qu'il doit déjà posséder) et acquérir un bonus permanent de +10 aux tests appropriés moyennant 100 points d'expérience.

Épreuves

Stromfels éprouve la foi de ses fidèles en leur commandant une attaque particulièrement audacieuse, pour profaner un temple ou un oratoire de Manaan par exemple. Ceux qui offensent le dieu sont contraints de combattre un requin armé d'une simple dague.

Grâces divines

Stromfels favorise toutes les compétences indiquées plus avant. En général, il privilégie les tests de **CC** et d'**E** en combat et de **Cd** quand il s'agit de mener des troupes ou d'intimider un adversaire. Sa grâce peut se traduire par un bonus de +1/+10 à une de ces caractéristiques.



Appendice 2
PNJ standard

Agents de change

Ce sont les compagnons marchands qui assurent le service de la Bourse. Certains sont employés par les grandes maisons marchandes de Marienburg, tandis que d'autres travaillent pour divers cabinets indépendants qui louent leurs services à ceux qui n'appartiennent pas à la Guilde. Les agents de change font tout très vite et très bruyamment. Ils semblent vivre deux fois plus vite et occuper deux fois plus de place que les autres gens, dans les tavernes aussi bien qu'à la Corbeille.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	5*	9	51*	1	31	41	41	41	41	41

Compétences : Alphabétisation ; Baratin ; Calcul Mental ; Commerce ; Évaluation ; Langage Secret - Classique ; Langage Secret - Guilde ; Réflexes Éclairs* ; Résistance Accrue ; 50% de chances d'une Langue Étrangère à choisir entre Arabe, Nordique, Nippon, Cathayen, Tar-Eltharin (Elfe des Mers) ; 25% de chances de Législations ; 10% de chances de Lecture sur les Lèvres.

Dotations : Dague (I +10, D -2, P -20) ; matériel d'écriture ; vêtement de bonne coupe ; grande liasse de papier.

Agitateur

Les agitateurs défendent toujours une cause. Avec un "C" majuscule. À Marienburg, les agitateurs sont présents dans tous les quartiers de la ville et leur juste fureur vise aussi bien les impôts, les Elfes, la corruption, le prix des places de théâtre que la vie en général.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	41	3	3	6	31	1	29	35	31	30	28	34

Compétences : Alphabétisation ; Éloquence.

Dotations : Arme simple ; veste en cuir ; 2D10 pamphlets incendiaires.

Avoué

Les avoués sont omniprésents à Marienburg, arbitres surmenés des divers tribunaux commerciaux, juges et avocats perruqués des tribunaux criminels, ou conseillers des députés du Stadsraad. Ils sont généralement assistés d'un ou deux employés de bureau chargés de parchemins et de livres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	4	8	39	1	39	50	50	50	50	45

Compétences : Alphabétisation ; Éloquence ; Étiquette ; Langage Secret - Classique ; Législations ; Pictographie - Avoués.

Dotations : Arme simple ; perruque et robe d'avoué ; 10D6 guilders ; 1D3-1 laquais.

Batelier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	35	3	4	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Canotage ; Orientation ; Pêche ; Potamologie ; 50% de chances de Force Accrue ; 25% de chances de Construction Navale ; 25% de chances de Résistance à l'Alcool.

Dotations : Arme simple ; Veste de cuir.

Cocher d'Eau

Les ruelles tortueuses et les ponts surpeuplés de Marienburg tendent à désorienter les nouveaux arrivants, surtout par temps de pluie ou de brouillard (souvent donc). Expert en déplacement dans la cité, le cocher d'eau est l'allié indispensable de celui qui veut se rendre de Rijkspoort à Tempelwijk dans un délai raisonnable.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	34	29	4	3	7	31	1	31	29	29	29	29	29

Compétences : Bagarre ; Canotage ; Commerce ; Linguistique ; Natation ; Orientation ; une au choix parmi : Humour, Poésie, Chant ; 50% de chances de Construction Navale ; 50% de chances de Manœuvres Nautiques ; 50% de chances de Numismatique ; 30% de chances de Résistance à l'Alcool ; 30% de chances de Résistance Accrue ; 25% de chances de Langue Étrangère.

Dotations : Veste de cuir ; arme simple ; bateau et rames ou perche ; 2 lanternes ; flasque d'alcool ou de thé chaud.

Collecteur d'impôts

Les collecteurs d'impôts font rentrer les revenus de la cité. Ils collectent les impôts, taxes et droits de douane fixés par les lois des Wastelands et sont aussi chargés de lutter contre la contrebande. Leur zèle est bien connu, et ils sont donc haïs par presque tous, Marienbourgeois comme étrangers. Les quelques cas inévitables de corruption ne font rien pour arranger les choses. Il est rare qu'ils se déplacent sans arme.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	3	3	8	40	1	30	30	40	40	25	25

Compétences : Alphabétisation ; Arme de Spécialisation - Pistolet ; Baratin ; Calcul Mental ; Numismatique ; 50% de chances de Législations ; 25% de chances de Détournement de Fonds.

Dotations : Épée ; veste de cuir ; paire de pistolets ; matériel d'écriture ; boulier ; 4D6 guilders, soigneusement triés et emballés.



Combattant Embarqué

L'infanterie de marine protège les Maisons des Dix, le Temple de Manaan ou les navires qui sillonnent des eaux dangereuses. Pour les habitants des côtes, la différence entre combattants embarqués et pirates est assez minime.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	4	3	8	30	2	25	30	30	40	30	30

Compétences : Bagarre; Canotage; Coups Assommants; Coups Puissants; Désarmement; Esquive; Langage Secret - Jargon des Batailles; Natation; Potamologie; Résistance à l'Alcool.

Dotations : Épée ou hache; arc ou arbalète et projectiles; chemise de mailles; bouclier; casque; grappin et 10 mètres de corde; 1D6 guilders.

Contrebandier

Le deuxième plus vieux métier de Marienburg. Certains prétendent que si la contrebande s'arrêtait aujourd'hui, la cité serait en faillite demain.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	3	8	40	1	30	30	30	30	30	30

Compétences : Conduite d'Attelage; Canotage; Déplacement Silencieux Rural; Langage Secret - Jargon des Voleurs; 50% de chances de Résistance à l'Alcool; 25% de chances de Langue Étrangère.

Dotations : Arme simple; veste de cuir; cheval et carriole ou petit bateau; 2D6 guilders.

Docker

De solides manouvriers qui s'occupent de charger, de décharger et de stocker les cargaisons. Les dockers de Marienburg se sont largement fait connaître par la férocité avec laquelle ils défendent leurs intérêts, ou même ceux des autres quand ils sont payés pour cela. Ils appartiennent presque systématiquement à la Guilde des Débardeurs et Charretiers, une organisation des plus musclées.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	8	30	1	34	28	33	30	32	29

Compétences : 25% de chances de Bagarre; 25% de chances de Coups Puissants.

Dotations : Veste de cuir; dague ou gourdin; 3D6 pistoles.

Employé au service d'un marchand

Un des multiples employés de bureau, notaires, marchands subalternes, scribes et autres laquais qui s'agitent à la Bourse et dans les entreprises commerciales. Les PJ auront beaucoup plus facilement affaire à eux qu'à leur maître.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	8	41	1	31	41	41	31	41	41

Compétences : Alphabétisation; Évaluation; Langage Secret - Classique; Langage Secret - Guilde; Numismatique; 50% de chances de Langue Étrangère - une parmi Arabe, Nordique, Nippon, Cathayen, Tar-Eltharin (Elfe des Mers); 25% de chances de Calcul Mental; 25% de chances de Législations.

Dotations : Dague (I +10, D -2, P-20); matériel d'écriture; habits de bonne qualité; sceau et cire à cacheter (notaires uniquement).

Érudit

Marienburg est un foyer bien agréable pour les Érudits. La richesse de la cité se traduit aussi par une splendide accumulation de livres et d'artefacts, du plus accessible au plus hermétique. Les Marienbourgeois respectent l'éducation, et un érudit peut largement gagner sa vie en enseignant aux enfants de la classe marchande.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	35	3	3	8	65	1	40	25	60	40	60	40

Compétences : Alphabétisation; Astronomie; Cartographie; Connaissance des Runes; Histoire; Identification des Plantes; Langage Secret - Classique; Langue Étrangère; Langue Hermétique - Magikane; Linguistique; Numismatique; Sens de la Magie.

Dotations : Arme simple; écritoire; 2D10 livres; 3D6+6 guilders.

Garde

Le soldat de base sur le front du maintien de l'ordre. Le premier devoir des Coiffes Noires est la protection de la propriété; la vie et l'intégrité physique ne viennent qu'après.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Armes de Spécialisation - double main; Coups Assommants; Coups Puissants.

Dotations : Veste de cuir; coiffe souple noire; gourdin ou hallebarde; lanterne et perche (uniquement de nuit, une lanterne par patrouille); sifflet.

Maître-Artisan

Les Maître-artisans sont ces hommes et ces femmes de Marienburg habiles de leurs mains qui produisent la plupart des marchandises et services de la cité. Certains travaillent seuls dans leur petit atelier, d'autres emploient une foule d'ouvriers et d'apprentis. Ce sont de braves citoyens et de bons officiers de guilde, toujours en quête de profit.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	31	4	4	8	41	1	43	39	31	38	42	45

Compétences : Conduite d'Attelage; Langage Secret - Guilde; Pictographie - Artisans; Sens de la Magie; diverses compétences dépendant du métier exercé (voir ***WJRF*** page 103).

Dotations : Outils en fonction du métier; 5D6 Guilders.

Maître Marchand

Il existe de nombreux maîtres marchands à Marienburg, mais il est souvent difficile de les rencontrer car ils sont fort bien protégés par des cohortes d'employés fidèles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	4	4	9	51	1	41	61	71	51	51	51

Compétences : Alphabétisation; Calcul Mental; Commerce; Corruption; Étiquette; Évaluation; Langage Secret - Classique; Langage Secret - Guilde; Langue Étrangère - 1D3 langues parmi Arabe, Nordique, Nippon, Cathayen, Tar-Eltharin (Elfe des Mers); Législations; Numismatique; Sens de la Magie.

Dotations : Tout ce qui peut s'acheter.



Manouvrier

Ce sont les travailleurs moyens de Marienburg, qui gagnent leur vie en construisant, halant, transportant et détruisant. Leur principale distraction après une rude journée consiste à boire une ou deux bières à la taverne et à jouer aux fléchettes ou aux dés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	35	3	4	7	30	1	30	25	30	30	30	30

Compétences : Escalade ; 75 % de chances de Chant ; 75 % de chances de Résistance à l'Alcool ; 50 % de chances de Conduite d'Attelage ; 50 % de chances de Travail du Bois ; 25 % de chances de Force Accrue ; 25 % de chances de Résistance Accrue ; 25 % de chances de Technologie.

Dotations : Gourdin ; veste de cuir ; gibecière et casse-croûte ; gourde d'une infusion quelconque.

Matelot

Les matelots sont monnaie courante à Marienburg, en particulier à proximité des tavernes et bordels du Suiddock. Après un long voyage en mer, au milieu des mêmes têtes jour après jour, ils se laissent souvent séduire par une nuit de beuverie et de bagarre. Les tribunaux du Suiddock sont généralement surpeuplés le lendemain de l'arrivée d'un convoi.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	35	4	3	7	31	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Bagarre ; Canotage ; Coups Puissants ; Escalade ; Esquive ; Langue Étrangère ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; 75 % de chances de Résistance à l'Alcool.

Dotations : Bouteille d'alcool bon marché.

Mendiant

Pour les mendiants de Marienburg, la vie est souvent très dure ; la fortune est en effet selon l'opinion générale le reflet de la moralité. Ils n'en sont pas moins Wastelandais et ont formé leur propre guilde pour protéger leurs "affaires". On retrouve parfois des mendiants extérieurs à la Guilde qui flottent sur le ventre dans les canaux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	34	3	4	7	31	1	30	29	33	30	34	31

Compétences : Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux Urbain ; Langage Secret - Jargon des Voleurs ; Mendicité ; Pictographie - Voleurs ; Résistance à l'Alcool.

Dotations : Sébile ; vêtements loqueteux ; béquilles ; puces ; 2D6 sous ; 25 % de chances d'avoir un couteau.

Pêcheur

Une des professions les plus communes de Marienburg. Les pêcheurs travaillent en mer, dans la Manaanspoort Zee ou dans les dangereux chenaux noyés de brouillard du Marais Grootscher. D'autres traquent le poisson partout où il apparaît, y compris dans les canaux de la ville.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	4	3	7	30	1	45	30	25	30	30	30

Compétences : Canotage ou Manœuvres Nautiques ; Natation ; Pêche ; Potamologie ; 25 % de chances de Construction Navale ; 5 % de chances de Cartographie.

Dotations : Hache ; veste de cuir ; petit bateau ; 1D4 guilders en petite monnaie.

Prêtre

Les Marienbourgeois passent quotidiennement marché avec les dieux, et nombre d'entre eux considèrent les prêtres comme les courtiers assermentés de ce type de transactions. On trouve des prêtres dans tous les quartiers de la ville, des grands temples aux plus petites chapelles à moitié oubliées des rues tranquilles. Tous ne servent pas les divinités du Vieux Monde. Le profile ci-dessous correspond à un prêtre courant de bas niveau.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	29	3	3	8	39	1	28	33	31	40	38	37

Compétences : Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Éloquence ; Incantations - Clérical 1 ; Langage Secret - Classique ; Langue Hermétique - Magikane ; Méditation ; Théologie ; plus toutes celles spécifiques à sa divinité ou acquises dans des carrières intermédiaires.

Dotations : Robes ; symboles religieux ; 1D6 guilders.

Voleur

Le membre ordinaire de la Ligue des Gentilshommes Entrepreneurs. Marienburg est particulièrement riche en escrocs et autres arnaqueurs, mais cela ne signifie certainement pas que l'art du tire-laine, du vol à la tire, de la cambriole ou de l'attaque à main armée soit tombé en désuétude.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	39

Compétences : Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux Urbain ; Langage Secret - Jargon des Voleurs ; Pictographie - Voleurs ; 25 % de chances d'Évaluation.

Dotations : Dague ou épée courte ; 1D6 mouchoirs de soie ; 2D10 pistoles.

Cambrioleur - comme ci-dessus, avec les compétences suivantes : Crochetage des Serrures ; Escalade ; Reconnaissance des Pièges.

Tire-laine - comme ci-dessus, avec les compétences suivantes : Escamotage, Fuite, Vol à la Tire.

***Note** : sauf indication contraire, tous les PNJ présentés ici ont 80 % de chances d'avoir la compétence* Natation.



Appendice 3
Rencontres

Il arrivera parfois que vous, maître de jeu, vous retrouviez bloqué ; les personnages joueurs ne sont pas tombés dans le piège que vous leur aviez si habilement tendu, et ont préféré s'aventurer dans une auberge en bord de canal dont vous aviez simplement mentionné l'existence. Pour parer à ce genre de situation, voici une série de tables de "rencontres typiques". Vous pouvez les utiliser directement par un tirage aléatoire ou simplement vous inspirer de leur contenu.

Rencontre dans le Suiddock

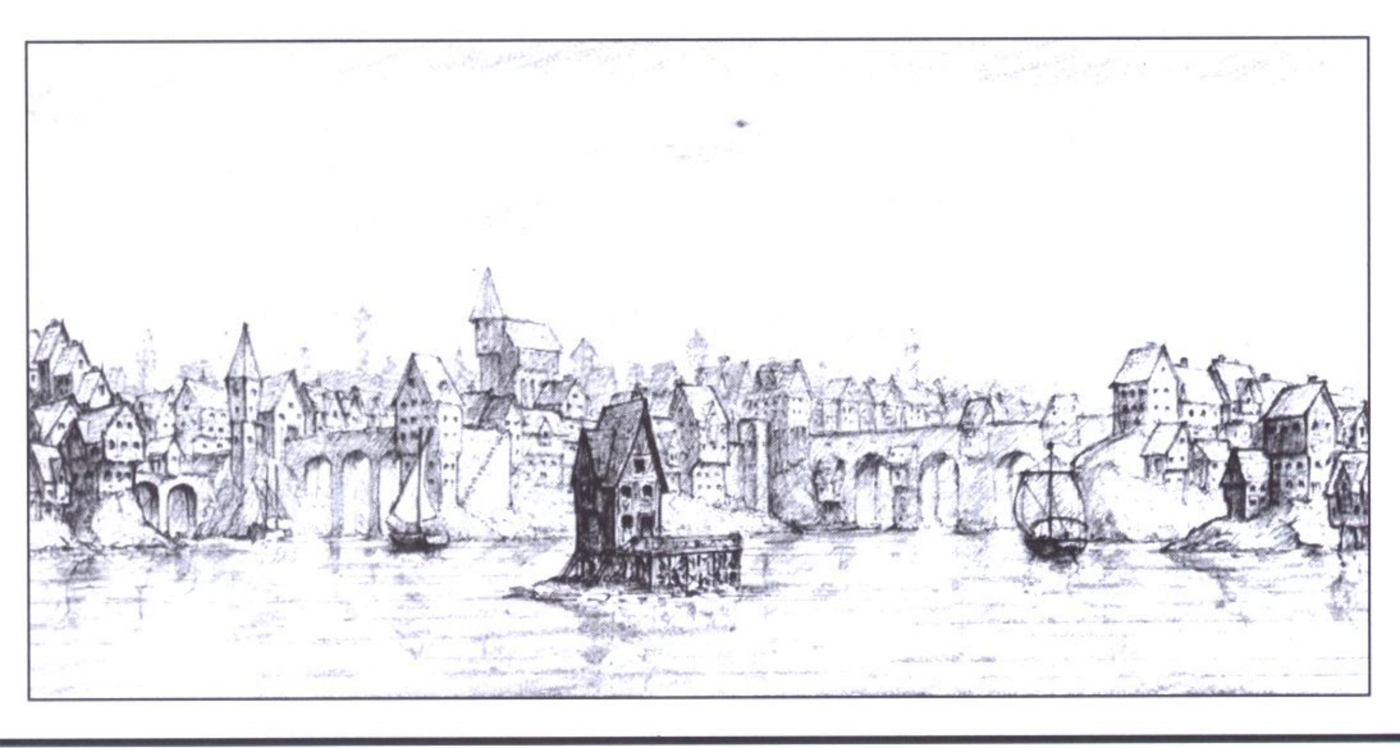
Jour	Nuit	Rencontre
01-10	01-05	Patrouille de la garde[1]
11-25	06-25	Mendiant[2]
26-50	26-40	Résident[3]
51-60	41-45	Collecteur d'impôts[4]
-	46-60	Contrebandier[5]
61-70	61-65	Agitateur
71-80	66-80	Prostituée[6]
81-90	81-90	Commerçant
91-92	-	Érudit
93-96	91-98	Prêtre[7]
97-00	99-00	Magicien

Notes

1. 2D3 Coiffes Noires la plupart du temps. Une autre patrouille de 2D3 hommes arrive 2D3 minutes après un coup de sifflet d'alarme. Doublez la taille de la patrouille dans le vieux Suiddock, mais il y a 50% de chances pour qu'elle ait évité cette partie de sa ronde.
2. Dans 15% des cas, il s'agit d'enfants de l'Orphelinat.
3. Le Suiddocker moyen : matelot, manouvrier, etc.
4. Comme la patrouille de la Garde, mais chaque homme porte une paire de pistolets.
5. Peuvent aussi bien se battre que s'enfuir.
6. Environ 10% d'entre elles sont des Tire-laine ou des appâts de brigands.
7. Peut-être quelqu'un qui est venu sauver l'âme d'un miséreux du Suiddock.

Rencontres dans l'enclave elfe

Jour	Nuit	Grand Cercle[1]
01-15	01-50	Résident
16-20	51-55	Elfe de passage[2]
21-35	56-60	Tire-laine
36-50	61-71	Manniocs-Quinsh (voir p. 39)
51-60	72-80	Touristes[3]
61-00	81-00	Commerçants





Notes

1. Dans la ville elfe, les rencontres aléatoires ne peuvent survenir que dans le Grand Cercle. Dans les autres secteurs, on ne rencontre que des Elfes des Clans, des fonctionnaires de la cité en affaire avec les Clans, les domestiques marienbourgeois des Clans ou les Manniocs-Quinsh. Les membres des trois premières catégories alertent systématiquement les Manniocs-Quinsh quand ils repèrent des intrus.
2. Il s'agit d'Elfes d'Ulthuan ou des royaumes forestiers du Vieux Monde.
3. Des amateurs de beaux sites, mais aussi des jeunes amoureux qui ont réussi à esquiver des parents autoritaires.



Rencontre dans Guilderveld

Jour	Nuit	Rencontre
01-05	-	Touriste Elfe
06-50	03-35	Résident
51-60	36-40	Bateleur[1]
-	41-50	Colporteur[2]
61-70	-	Agitateur [3]
71-85	51-70	Domestique
86-90	71-75	Tire-laine
-	76-95	Racketteur
91-95	-	Ratier
96-00	96-00	Magicien

1. Le plus souvent des barbouilleurs de trottoir ou des jongleurs.
2. Les arrêtés locaux du quartier interdisent aux colporteurs de travailler tant que les "professionnels honorables" n'ont pas fermé boutique - ils travaillent donc de nuit, aux heures les plus dangereuses.
3. Dernièrement, on a beaucoup entendu les activistes anti-elfes de la Guilde des Débardeurs et Charretiers.



Rencontres dans Tempelwijk

Jour	Nuit	Rencontre
01-10	01-05	Mendiant[1]
11-50	06-40	Résident
51-60	41-45	Bateleur[2]
-	46-60	Censeurs universitaires/Patrouille de templier de marine[3]
61-70	61-65	Colporteur
71-80	66-80	Agitateur
81-85	81-90	Brigand
86-87	-	Pèlerin
88-96	91-98	Estudiants/Érudit[4]
97-00	99-00	Magiciens/Prêtres

1. La loi canonique interdit de battre les mendiants dans Tempelwijk.
2. Le plus souvent, acteurs d'allégories morales, ou comiques raillant les personnages publics.
3. Qui vont mettre fin à une nouvelle bagarre entre estudiants/combattants embarqués.
4. La nuit, ils sont en route vers diverses réunions de club ou débits de boissons.

Rencontres dans Goudberg

Jour	Nuit	Rencontre
01-10	01-05	Mendiant
11-60	06-60	Résident
61-70	61-65	Domestique
-	66-80	Cambrioleur
71-80	81-85	Colporteur
81-90	86-95	Tire-laine
91-00	96-00	Résident de l'élite[1]

1. Ils appartiennent aux plus riches familles de Goudberg et ne se déplacent jamais sans 2D4 gardes du corps et compagnons armés.



Rencontres dans Kruiersmuur

Jour	Nuit	Rencontre
01-10	01-05	Mendiant
11-75	06-60	Résident
76-80	61-65	Bateleur
-	66-80	Tueur[1]
81-95	81-90	Colporteur
96-00	91-00	Cambrioleur

1. Une bande de 3D4 de résidents mécontents, généralement jeunes et ivres, qui se soulageront de leur fureur sur quiconque a le malheur de croiser leur chemin.



Rencontres dans Paleisbuurt

Jour	Nuit	Rencontre
01-05	01-05	Directeur[1]
06-54	06-70	Résident
55-60	71-73	Événement[2]
61-75	74-80	Colporteur
76-85	81-90	Fonctionnaire[3]
86-90	91-95	Tire-laine
91-00	96-00	Agitateur

1. Se rend au Palais, ou en revient. 2D4 combattants embarqués de sa Maison assurent sa protection rapprochée.
2. Un événement peut être une parade, l'arrivée d'un ambassadeur, une fête religieuse, une manifestation sportive (water-polo, ballon morveux), etc.
3. Avoués, scribes, membres du Stadsraad, officiers de la Garde dans le cadre de leurs activités quotidiennes.



Appendice 4
PJ des Wastelands

Ils n'apprécient guère qu'on le leur rappelle, mais les Wastelandais et les Marienbourgeois sont étroitement apparentés à leurs cousins impériaux. Leur sécession de l'Empire et la position unique de la cité de Marienburg ont cependant suscité quelques particularismes dans les noms et les carrières. Cet appendice propose des tables permettant de choisir au hasard une carrière et un lieu de naissance pour vos PJ et PNJ wastelandais, ainsi que des listes de noms locaux.

Où sont-ils nés?

La grande majorité des Wastelandais sont nés à Marienburg même et y ont grandi. Pour ceux-là, rien n'est plus ennuyeux que la vie campagnarde des villages et des fermes isolées des Wastelands. Les deux tables qui suivent permettent de déterminer rapidement un lieu de naissance pour les PJ ou PNJ wastelandais.

Lieu de naissance

1D100	Lieu
01-85	Marienburg
86-00	Wastelands; voir "Né dans les Wastelands"

Né dans les Wastelands

1D100	Lieu
01-18	Kalkaat
19-36	Leydenhoven
37-52	Erlach
53-70	Klessen
71-73	Fort Bergbres
74-78	Aarnau
79-81	Péage de Wouduin
82-85	Fort Solace
86-90	Halsdorph
91-94	Brœkwater
95-00	autre communauté rurale

Carrières

Pour les Filous et Lettrés, les règles ***WJRF*** (p. 1-19) continuent de s'appliquer telles quelles. Les tables des Forestiers et des Guerriers ont en revanche été modifiées pour les adapter aux conditions de vie spécifiques des Wastelands.

Table des Carrières des Forestiers

1D100

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Carrière
01-10	01-10	01-05	01-10	Batelier
11-15	11-20	06-10	11-15	Chasseur
16-20	21-30	11-20	16-20	Chasseur de primes
21-25	31-35	21-30	21-25	Cocher
26-35	36-45	31-35	26-35	Cocher d'Eau
36-40	46-50	-	36-40	Garde-chasse
41-45	51-60	-	-	Guide-convoyeur
46-50	61-65	36-45	41-50	Muletier
51-55	66-70	-	51-55	Pâtre
56-60	71-80	46-55	56-60	Patrouilleur rural
61-65	-	56-60	61-65	Péager
66-75	81-90	61-65	66-75	Pêcheur
76-85	91-00	66-75	76-85	Pilote
86-90	-	76-90	-	Prospecteur
91-00	-	91-00	86-00	Ratier

Table de Carrière des Guerriers

1D100

Humain	Elfe	Nain	Halfeling	Carrière
01-09	01-10	-	-	Combattant embarqué
10-19	11-25	01-05	01-15	Domestique
20	26-35	06-10	16-25	Écuyer
21-30	36-40	11-15	26-45	Garde
31-40	41-50	16-27	46-60	Garde du corps
41	51-60	28-32	61-65	Gentilhomme
42-46	-	33-37	-	Gladiateur
47-50	61-65	38-43	66-70	Hors-la-loi
51-63	-	44-48	71-75	Manouvrier
64-78	66-75	-	-	Matelot
79-86	76-85	49-60	-	Mercenaire
87-91	86-90	61-72	76-85	Milicien
-	-	73-84	-	Pourfendeur de Troll
92-95	91-95	85-95	86-00	Soldat
96-00	96-00	96-00	-	Spadassin

Et pour le nom?

Les paragraphes suivants contiennent toute une série de noms wastelandais typiques.

Prénoms masculins

Adriaan, Alexander, Alfons, Andreas, Andries, Antonius, Arnold, Arnout, Arthur, Bartholomeus, Benedictus, Bart, Bertold, Bonifatius, Boudewijn, Bram, Cees, Clæs, Christiaan, Cornelis, Crispijn, Dagobert, David, Diederick, Dick, Dobbe, Douwe, Egbert, Egmond, Engelbert, Erasmus, Erik, Ernst, Erwin, Ferdinand, Frederik, Guido, Gustaaf, Gijsbert, Hendrick, Herman, Hildebrand, Hugo, Huybrecht, Jaap, Jacobus, Jan, Jelle, Jochem, Jodocus, Johannes, Jolle, Jozef, Julius, Justus, Karel, Kœnraad, Koos, Krijn, Leo, Lodewijck, Marcellus, Marinus, Martinus, Matthias, Nicolaas, Norbert, Oldrick, Paulus, Pepijn, Peter, Pim, Radboud, Reier, Reinbert, Reinaut, Reinier, Rembrand, Rien, Rikkert, Robert, Roderick, Rœland, Rolf, Rombout, Ronald, Ruben, Rudolf, Rhijnvis, Samuel, Sander, Seth, Siemon, Sjef,



Stefanus, Stijn, Rudolf, Theodorus, Tomas, Timotheus, Titus, Tobias, Valentijn, Vincent, Walewijn, Walter, Watze, Webbe, Wessel, Wilbertus, Wilfred, Willem, Willibrord, Zacharias.

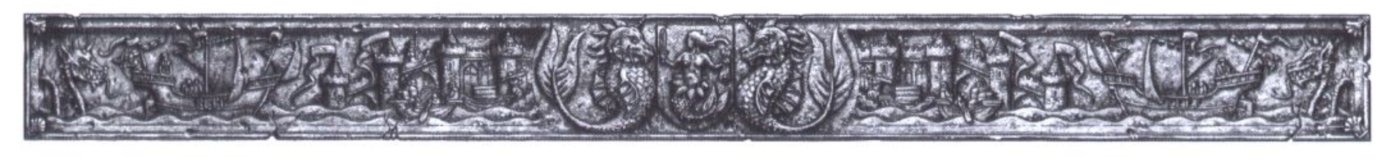
Prénoms féminins

Ada, Agnes, Anna, Anneloes, Annemarie, Astrid, Beatrijs, Belinda, Berta, Birgitte, Bregje, Catharina, Cora, Corine, Clara, Cornelia, Debora, Diede, Eefje, Eleonora, Elisabeth, Ellen, Emma, Erica, Eveline, Femke, Geertruida, Helena, Helga, Ingrid, Jolanda, Juliana, Karen, Karin, Kim, Leontine, Liesbeth, Linda, Lise, Loretta, Lydia, Maartje, Margareta, Maria, Marianna, Marjolein, Martha, Mathilde, Miranda, Mirjam, Monica, Nadia, Nadine, Nora, Olda, Ilga, Pom, Rauke, Regina, Ritske, Roosje, Rosemarie, Rosa, Saartje, Sara, Saskia, Sientje, Silvia, Tatjana, Tessa, Tina, Titia, Truusje, Vera, Wandelina, Wendela, Wilma.

Noms de famille

Aaftink, Aalders, van Aalst, Aarden, Abrahamse, Adams, van Adrichem, van den Akker, Akkerman, Alberts, Alblas, van Aldegonde, Aleman, van Alphen, Altena, Andriessen, van Aperen, Arends, Arkenbout, Assenberg, Atema, Baaima, Baas, Baatenburg, Baauw, Bakker, Baksteen, Bakvis, van Balen, van Ballegooijen, Barendregt, Barends, van Barneveld, Bartels, Batenburg, van Beek, Beekmanhuijsen, Beenhakker, Beets, Bekkers, van der Bent, van den Berg, Bergen, van Berkel, Berkhout, Beukelman, Bezemer, Blaak, Blaauw, Blœm, den Bœr, den Boogaard, van Bommel, van den Boogert, Boone, Borsboom, Bosch, Bosman, Bot, Bouman, Bovenderg, den Braasem, van Brandwijk, Bravenbœr, Breedveld, Breeman, den Breems, Brobbel, Brœk, van den Brouwer, Bruggeman, de Bruijn, Buisman, Buitelaar, Bunschoten, van den Burgh, van Buuren, Buijnink, Bjikerk, Bjil, Clements, Cœnen, Coster, Crans, Crœs, van Daalen, van Dam, den Dekker, Denkers, Derksen, Dikken, Dœlman, Dœs, van Dongen, van Dorps, van Driel, Driessen, van de Drift, Droppert, Dubbelman, Duijvestijn, van Dijk, Dijkshoorn, Edelbrœk, Elderen, Emmerig, van de Ende, van den Engel, Engelberts, Eijgenraam, van Eijk, van Eijmeren, Faassen, Feringa, Fœt, Fokkes, Fransen, van der Gaag, van Geest, Gelderblom, van Gelderen, Gerritse, de Gier, van der Giessen, Gœdblœd, de Gœde, Gœdendorp, van Goor, Goudswaard, Gouma, de Graaf, Graveland, van Grevenhof, de Grœn, Grœnewegen, Grœnheide, de Groot, Grottendieck, Haak, Haaring, Haas, van haagen, Hakkeling, Hanemaaijer, Hart, van Hees, van der Heijden, van Hemert, den Hertog, Heijblom, den Heijer, den Hœk, van de Hœven, Hofman, Holster, van Holte, de Hooge, Hoogendijk, Hoogerbrugge, Hoonhoud, Hoornweg, Hoppener, van Houten, Houtenbos, Huibers, Huisman, Jacobs, Jansen, de Jonge, Jordaan, Kalkman, van de Kalk, van de Kamp, Kapteijn, Kateman, Keijzer, van Kempen, van Kester, Ketelaar, Klaase, Klapwijk, Kleijwegt, Klooster, Knuppel, Kœnen, Kok, de Koning, van de Kooij, Koppelaar, Korpel, Korpershœk, Krabbenbos, Kramer, Krœs, Kruijf, Kruijk, Kruijt, Kuijper, Lagerwerf, de Lange, Lans, Lansbergeb, van Leeuwen, van de Lelij, Lems, van der Linde, Louter, Luijendijk, van de Maarel, van der Mark, van Marrewijk, van der Meer, Meerman, ter Meulen, Meijer, van der Meijs, Middendorp, van Mierlo, van Mil, Mœrman, Molendijk, Mostert, Mouwerik, Mulders, Muijser, van de Nagel, Nanning, Nederhof, de Neef, Nieman, Nieuwburg, Nieuwenhuizen, Nieuwkoop, Nieuwpoort, Noordam, Noordermeer, Noordhœk, Noordijk, Notenboom, Nijbœr, Nijman, Nijssen, Odijk, van Œveren, Okkerse, Oldenhuijs, Olthof, Ooms, van Oort, Oostdijk, van Oosten, Oosterlee, Oosthœk, Oprel, van Os, Osterman, Ottervanger, van Oudenaarden, Oudendijk, Ouwenbrœk, Ouwenhand, van Overbeek, Overwater, Paalvast, Paardekooper, Pauw, Pakvis, de Pagter, Parre, Pasterkamp, Patijn, Peek, Peerenboom, Peeters, Pellikaan, van Pelt, van de Peppel, Petersen, Pieksma, Pieternel, Pieterse, Plantinga, van de Plas, Pleysier, van de Plœg, Plugge, van der Pol, Poldervaart, Pons, Poot, Post, Pottinga, Prinse, Pronk, Proost, Punt, van Putten, van de Pijl, Quak, Quist, de Raaf, Raamsdonk, Raap, Ras, Ravensberg, Ravensberg, Ravenzwaay, van de Ree, van Reeven, Remeeus, Remmerswaal, Renzen, de Reus, van der Reijden, van Rheenen, de Ridder, Rietdijk, Rigters, Ringelberg, Robbemond, Roodenburg, Rœlofs, Rœst, Roggeveen, Rombout, Romein, de Ronde, de Roo, Roodbol, de Roode, Rook, van Rhoon, Roos, de Rooij, Roozenboom, Ros, van Rosevelt, van Rosmalen, van Rossum, Ruigrok, Ruiterburg, de Ruiter, Rutten, Ruysbrœk, Rijker, van Rijn, Rijnberg, Rijpsma, van de Sande, van Santen, Schaap, van de Schaar, Schalk, Scheffers, Schellenboom, Schenk, Scherpenisse, van Schie, Schilder, Schippers, Schœnmaker, Schokkenbrœk, Scholten, Schonenberg, Schouten, Schriel, Schulten, Selhorst, Servaas, Diegers, Simons, Slager, Slangen, Slooff, van der Sloot, van der Sluis, Sluijter, Smeele, Smits, Snel, Snœk, Snijders, Sœst, Sonneveld, Spændonk, Spanjersberg, van de Spek, Speijk, Spœlstra, Sprong, Spruijt, van Staalduinen, Stam, Starmans, van der Steen, Steenbergen, Stekelenburg, van der Stelt, Sterrenburg, Stigter, Stolk, Stoof, Storm, van Straten, van der Struis, Struijk, van Strijen, van Stijn, Suurmond, Suijker, Swaan, Swanenburg, Swierts, Tak, Tambœr, Tang, Tas, Teerling, Teffelen, Terlaak, Terlouw, Teunisse, van Teijlingen, Theysen, Thijssen, Timmermans, Tœt, van Tol, Tollenaar, vanTongeren, van Toor, Tulp, Uijtenbrœk, van der Vaart Valk, Valkenburg, Varekamp, van der Veen, Veenstra, van der Veer, 't veld, van der Velden, van Veldhoven, Vellekoop, van Velzen, Venema, Verbaan, Verboom, Verbrugge, Verbug, Verduijn, Verhagen, Verheulen, Verhœf, Verkade, Vermaas, Vermeer, Vermeulen, Versloot, Verweij, Verwœrd, Vink, Visser, Vliet, Vlugt, Vogel, Vonk, Voogt, Voorberg, Voort, de Vos, Voskamp, Vreugdenhil, de Vries, Vrolijk, Vroombout, van Vuuren, Vijfwinkel, de Waal, Wagemaar, Wakker, van der Wal, van Walsum, Wapemaar, Warnaar, van Wasbeek, Wassenburg, Weber, van Weele, Wekker, Welter, Weltervreden, Wessel, Westdijk, Westein, Westerhorf, Westerwijk, Weijden, Weijgært, Wiegers, Wielaard, Wiersma, van Wilgen, Willemsen, Wilmink, van de Windt, de Winter, Winterswijk, Wissenburg, de Wit, Wittenberg, van Wœrden, Wolters, van der Wouden, Wout, van Wijk, Wijmans, Wijnhorst, Zagers, van Zaltbommel, van der Zande, van der Zee, Zeegers, Zegwaard, Zœte, Zomer, Zonneveld, Zuijderwijk, Zuijdgeest, Zwaard, van den Zwan, Zwanenburg, de Zwart, Zweers, van Zwieten, Zijdeveld, Zilmans, Zijlstra.





Appendice 5
Marchandises et prix

La liste de marchandises et services pour les cités de plus de 10 000 habitants figurant dans le "Guide du Monde" (***WJRF***, p. 292-298) s'applique à Marienburg. De façon générale, augmentez la disponibilité d'un cran - autrement dit, le *courant* devient *fréquent*, et le *fréquent* devient *banal*. Il n'existe pas d'article *rarissime*, hormis pour des produits spéciaux que le Maître de Jeu veut rendre exceptionnels.

Cette règle compte toutefois quelques exceptions : les animaux de grande taille, comme le bétail ou les chevaux, ne sont pas fréquents à Marienburg. Réduisez leur disponibilité d'un cran, en gardant la limite du *rarissime*. Quelqu'un qui veut acheter un cheval de selle ferait mieux de se rendre à Kalkaat, ou à Carroburg pour un destrier.

Les prix posent un problème plus complexe. Ceux qui sont donnés correspondent au prix de vente dans les quartiers habités par la classe moyenne : Handelaarmarkt, Kruiersmuur, Ostmuur, Rijkspoort et Schattinwaard. Augmentez-les de 30% pour les quartiers de la classe moyenne supérieure, tels que Elfsgemeente, Guilderveld, Noordmuur, Paleisbuurt et Tempelwijk. Doublez les prix standard dans les quartiers riches, Goudberg et Oudgelwijk.

Pour les quartiers des classes inférieures, comme Suiddock et Winkelmarkt, ne demandez que 75% du prix standard. Dans les pires ensembles de taudis, comme Doodkanaal, les marchandises et services ne coûtent que la moitié du prix standard. La qualité suit généralement, mais pas toujours, le prix.

Les logements sont rares. En ce qui concerne Marienburg, la table "Habitations" (**WJRF** p. 297) fait référence aux *locations* - les chiffres indiqués représentent le loyer annuel. Quand une propriété équivalente est à vendre, ce prix de base doit être multiplié par 5 - mais le prix de départ sera supérieur ; les Marienbourgeois aiment trop marchander.

Marchandises de contrebande

La contrebande est une activité ancienne et honorée dans les Wastelands, quoi qu'en pensent les collecteurs d'impôts. Des quantités phénoménales de marchandises entrent et sortent de Marienburg tout au long de l'année, et même si les contrebandiers ne s'intéressent qu'à celles qui ont suffisamment de valeur ou sont lourdement taxées, cela représente malgré tout un volume conséquent.



Chaque fois que les PJ rencontrent des contrebandiers, ou sont eux-mêmes à la recherche d'une cargaison clandestine, faites d'abord un jet sur la table suivante pour déterminer le type de marchandises. Les tables suivantes donnent le détail du produit de contrebande.

Table des produits de contrebande

1D100	Marchandises
01-55	Vins et alcools (un jet)
56-85	Articles de luxe (un jet)
86-95	Épicerie de luxe (un jet)
96-00	Marchandises prohibées (un jet)

Vins et alcools

1D100	Produits	Caisses	Enc./ Caisse	Valeur/ Caisse
01-20	Cognac bretonnien	1D10+20	70	5 Gu
21-35	Cognac estalien	1D8+16	70	5 Gu 10/-
36-42	Aquavit nordique	1D6+12	70	6 Gu
43-50	Vodka kislévite	1D6+12	70	6 Gu
51-55	Mezcal lustrien	1D6+6	70	8 Gu
56-60	Uisce d'Albion	1D6+6	70	7 Gu 10/-
61-65	Saké nippon	1D4+6	70	9 Gu
66-75	Vin blanc du Moussillon	1D20+20	70	4 Gu
76-85	Vin rouge bretonnien	1D20+25	70	4 Gu 10/-
86-97	Vin rouge pétillant tiléen	1D12+20	70	4 Gu 5/-
98-00	Vin blanc des Elfes des Mers	1D6+6	70	7 Gu

Articles de luxe

1D100	Produits	Caisses	Enc./ Caisse	Valeur/ Caisse
01-05	Sculpture sur bois lustrienne	2D6	100	2D6 Gu
06-35	Cuir de Tilée	1D6+12	150	20 Gu
36-60	Fourrures de Norsca	1D6+12	120	22 Gu
61-70	Argenterie de Kislev	1D6	80	75 Gu
71	Œuvres d'art des Elfes de Mers	1D4	100	100 Gu
72-76	Porcelaine de Cathay	1D12+6	120	25 Gu
77-80	Soie de Cathay	1D6+3	100	50 Gu
81-85	Soie d'Arabie	1D6+6	100	35 Gu
86-90	Encens de Cathay	1D4	60	25 Gu
91-97	Encens d'Arabie	1D6+3	60	20 Gu
98-00	Encens nippon	1D3	60	30 Gu

Produits alimentaire de luxe

1D100	Produits	Caisses	Enc./ Caisse	Valeur/ Caisse
01-60	Épices d'Arabie	1D4+6	40	20 Gu
61-80	Épices de Lustrianie	1D4	40	40 Gu
81-85	Épices de Cathay	1D4	40	35 Gu
86-90	Noix de palmier de Lustrianie	1D6	100	10 Gu
91-00	Dattes d'Arabie	1D6+6	100	5 Gu

Marchandises prohibées

1D100	Produits	Encombrement
01-10	Fiole de poudre de momie (12 cl)	2
11-50	Drogues illégales*	3D10
51-65	Corps de Gobelin dans de la glace	600
66-70	Corps d'Orc dans de la glace	700
70-71	Corps de Troll dans de la glace	900
72-78	Corps d'Homme-bête dans de la glace	700
79-83	Corps de Guerrier du Chaos dans de la glace**	700
84-88	Corps de Sorcier du Chaos dans de la glace**	600
89-93	Fiole de sang de Serviteur Démoniaque** (12 cl)	2
94-95	Cœur de Démon Mineur dans la glace**	20
96-98	Fiole d'ichor de Démon Majeur** (12 cl)	2
99-00	Cœur de Démon Majeur dans de la glace**	50

Notes

* La nature exacte de ces drogues, et leur valeur commerciale, est laissée à votre libre choix. Notez que leur consommation n'est pas illégale dans les "maisons de rêve" ayant une licence, mais ces endroits doivent bien se fournir quelque part. Les descriptions de diverses drogues sont données dans le livre de règles ***WJRF*** dans la section sur les poisons stupéfiants (p. 82) ainsi que dans ***Middenheim, la Cité du Loup Blanc*** (p. 87-89).

** Choisissez éventuellement une affiliation chaotique ou lancez 1D10 : 1-2 Khorne ; 3-4 Slaanesh ; 5-6 Nurgle ; 7-8 Tzeentch ; 9-10 entité indépendante ou mineure.

Aucune valeur n'est donnée pour les marchandises prohibées. Rares et illégales, elles valent ce que le vendeur veut en obtenir ou ce que l'acheteur est prêt à payer. Leur commerce est des plus dangereux. Un Troll glacé qui dégèle sans rien dire pendant que les aventuriers lui cherchent un acquéreur a quelque chose d'amusant, mais il est franchement embarrassant de tomber sur un Répurgateur quand on transporte un cœur de démon. Les aventuriers doivent se montrer très coriaces ou très malins s'ils veulent savourer les bénéfices de ce type d'entreprises. S'ils ont simplement de la chance, le tribunal s'abstient de les faire torturer avant la mise à mort.

Rappelez-vous que la contrebande est illégale et que les contrebandiers sont des criminels, même s'ils ne correspondent peut-être pas à l'image que les PJ se font des criminels. L'honneur n'existe pas pour les contrebandiers, pas plus que pour les escrocs, brigands, assassins, sectateurs et agents infiltrés de la Garde du Fleuve. Quand un homme rencontré dans une auberge accepte de vendre aux PJ cinq caisses de soie cathayenne à 90 Gu pièce, cela ne signifie pas qu'il dispose de la marchandise ou sait comment se la fournir. Cela signifie simplement que lui et ses associés savent que les personnages se trouveront sur les quais à minuit avec 450 Gu. Ce qui se passe alors relève entièrement de vos décisions.





Appendice 6
Règles de commerce

Ces règles sont un résumé de celles données dans les pages 102-104 du supplément ***Mort sur le Reik***, qui couvrent tous les aspects de l'achat et de la vente de marchandises sur le Reik et partout ailleurs dans le Vieux Monde. Des modifications spécifiques à Marienburg de ces règles (concernant surtout le fonctionnement de la Bourse) sont précisées en p. 64-65.

Achat

1. Disponibilité

Les cargaisons ne peuvent être achetées que dans un endroit où les *Sources de Richesse* indiquées dans le Répertoire Géographique (Appendice 7) sont autres que "autosubsistance". La mention "Commerce" signale que toute une variété de produits est disponible. Le pourcentage de chances qu'un type particulier de cargaison soit disponible est calculé en ajoutant les résultats des deux tables qui suivent.

Taille de la communauté

Moins de 100 (Village)	Moins de 1 000 (Petite ville)	Moins de 10 000 (Ville)	10 000 et plus (Cité)
35%	60%	70%	100%

Richesse de la communauté (voir le Répertoire Géographique)

1	2	3	4	5
-30%	-15%	-	+10%	+20%

2. Type de cargaison

Tous les types de cargaison indiqués à *Sources de Richesse* ont des chances égales d'être disponibles. Pour les endroits où aucune marchandise n'est notée, faites un jet sur la Table des Cargaisons (voir page suivante).

3. Volume de la cargaison

Le volume des cargaisons se mesure en points d'Encombrement ; multipliez le *Coefficient de Commerce* (voir Répertoire) pour les *Ventes* par 5D10. (Doublez le résultat si Commerce est inscrit parmi les *Sources de Richesse* du lieu.) Multipliez ensuite le résultat par le *Modificateur de Volume* de la Table des Cargaisons pour tenir compte du facteur saisonnier.

4. Prix de la cargaison

Faites un jet dans la Table des Cargaisons, puis modifiez comme suit selon le résultat de 1D6.

1D6

1	2	3	4	5	6
-10%	-5%	-	+5%	+10%	+15%

Le prix du vin (par tranche de 100 points d'Encombrement) dépend de la quantité disponible :

Moins de 5 000	5 000-10 000	10 000-20 000	20 000-30 000	30 000-40 000	40 000 et plus
30 Gu+	25 Gu	20 Gu	15 Gu	10 Gu	5 Gu

5. Marchandage

Les PJ peuvent négocier le prix avec le vendeur. Faites un test de *Marchandage*, modifié par la compétence *Commerce* ou toute autre spécialité concernée. En cas d'échec, le marchand refuse de négocier le prix. Sur une réussite, réalisez un test secret de **FM** pour celui-ci (si vous n'avez aucun PNJ de prêt, déterminez cette caractéristique par le jet 30+2D10). Si ce dernier est réussi, le prix est réduit de 1D10%. Sinon, la réduction est égale à la marge d'échec, mais ne dépasse jamais les 30%.

Si les PJ ne veulent qu'une partie de la cargaison, le prix augmente de 10% en raison de la gêne occasionnée.

Vente

1. Demande

Pour déterminer le pourcentage de chances de trouver un marchand susceptible d'acheter la cargaison des PJ, multipliez le *Coefficient de Commerce* pour les *Achats* par 3D6. Ajoutez +30% si le Commerce figure parmi les *Sources de Richesse* et +10% si un des PJ possède la compétence *Commerce*. Modifiez le résultat en fonction de la saison avec le *Modificateur de Volume* de la Table des Cargaisons :

2	1,5	1	0,5	0,25
-10%	-5%	-	+10%	+20%

Aucune communauté n'achète des marchandises qu'elle produit, hormis le vin de qualité (10 Gu ou plus par tranche de 100 points d'Encombrement) si le Commerce ne figure pas parmi ses *Sources de Richesse*. Les villages n'achètent au mieux que des portions de cargaison (1D6 x 100 points d'Encombrement) - et uniquement si le MJ est d'accord.

2. Prix de vente

Le PNJ marchand juge la valeur de la cargaison : faites un test d'*Estimation* (40+3D10 si vous n'avez pas de PNJ prêt). Sur une réussite, le marchand propose le prix de base de la Table des Cargaisons + (5 -1D10%). En cas d'échec, il propose le prix de base + (5+1D10%). Les PJ peuvent ensuite marchander, comme décrit plus avant en (5) pour obtenir cette fois une hausse du prix.



Table des cargaisons

Chances de trouver	Grain	Minerai[1]	Produits de luxe	Métal[1]	Bois	Vin	Laine
Printemps	01-09	10-15	16-20	21-30	31-55	56-75	76-00
Été	01-19	20-23	24-29	30-39	40-74	75-85	86-00
Automne	01-35	36-40	41-44	45-60	61-80	81-95	96-00
Hiver	01-19	20-23	24-29	30-44	45-60	61-95	96-00
Modificateur de Volume							
Printemps	0,5	1	0,5	1	1	1,5	2
Été	1	2	0,5	1	1,5	1	0,5
Automne	2	1	0,5	1	2	1	0,5
Hiver	0,5	1	0,6	1	0,5	2	0,25
Prix de base pour 100 points d'Encombrement (en Gu)							
Printemps	2	15	50	65	15	3-20	4
Été	2	15	50	65	10	5-30	5
Automne	1	15	50	65	10	4-25	7
Hiver	1,5	15	50	65	17	3-20	8












1. Le minerai (non raffiné) et le métal (lingots raffinés) sont supposés être du fer. Si vous voulez utiliser d'autres métaux, faites un jet sur cette table :

1D100	Type	Modificateur de volume	Prix (minerai)	Prix (métal)
01-75	Fer	1	15	65
76-85	Plomb	0,5	25	80
86-90	Étain	0,25	30	130
91-95	Cuivre	0,25	50	160
96-00	Argent	0,1	100	400

Appendice 7

Répertoire géographique

Site	Importance	Suzerain	Population	Richesse	Sources de Richesse	Coef. de Commerce Vente/Achat	Garnison/Milice	Notes
MARIENBURG	C	Directorat	135 000	5	Commerce, gouvernement, pêche, contrebande, construction de bateau, textile	18 000/9,0	2 000b/5 000a (Milices Privées) 20 000c (Milices de la Cité)	La plus grande cité et port du Vieux Monde
Aarnau	V	Baron Martinus van Buuren	4 000	3	Agriculture, pêche	2 400/1,2	150a/1 000c	
Brœkwater	Vg	Ancien du village	84	1	Pêche, récupération d'épaves, piraterie (rumeur)	17/0	-/20c	
Erlach	PV	Conseil	818	2	Minerai, moutons	327/0,2	10b/40c	
Fort Bergbres	F	Directorat de Marienburg/ Duc de Gisoreux	225	2	Corruption, taxes douanières	90/0	120b/-	Poste frontière contrôlé par la Bretonnie et Marienburg
Fort Solace	PV	Bourse d'Import/ Export Exchange des Wastelands	310	3	Commerce, taxes élevées	186/0,1	20a/100c	Petit port sur la Mer de Manaanspoort
Village de Frederich	Vg	Conseil	53	1	Autosubsistance	11/0	-/15c	Récemment fondé
Grimpengratz	Vg	Conseil	78	1	Autosubsistance	16/0	-/24c	
Halsdorph	PV	Conseil	133	1	Autosubsistance	27/0	-/80c	Autrefois ville prospère de 2 500 âmes, sur le déclin
Kalkaat	PV	Ancien de la ville (appelé "le Maire")	625	3	Agriculture, moutons	375/0,2	24b/12c	Siège de l'Église Sigmarite "Uniate" ou "Orthodoxe"
Klessen	PV	Conseil	422	3	Agriculture, moutons	253/0,1	15b/80c	Étape sur la Route de Gisoreux
Lehmburg	Vg	Conseil des Anciens	92	2	Autosubsistance	37/0	-/35c	
Leydenhoven	PV	Conseil	510	2	Pêche, moutons	204/0,1	22b/80c	
Niddesdorf	Vg	Conseil	43	1	Autosubsistance	9/0	-/18c	
Salfen	Vg	Ancien du village	38	1	Autosubsistance	8/0	-/18c	
Péage Wouduin	F	Directorat de Marienburg	28	2	Péage, taxes sur certains produits impériaux	11/0	10b/-	Poste frontière sur la Route de Middenheim

Taille du site : C = Cité (10 000+), V = Ville (1 000-10 000), PV = Petite Ville (100-1 000), Vg = Village (1-100), F = Fort (toute taille)
Richesse : 1 = Pauvre, 5 = Très riche
Coef. de Commerce Vente/Achat : voir les Règles de Commerce (p. 102-104 de ***Mort sur le Reik***, résumées dans l'Appendice 6).
Garnison/Milice : leur qualité est définie par Excellente (a), Moyenne (b) ou Faible (c).

Quartiers et circonscriptions de la cité de Marienburg

VLAKLAND
ELFSGEMEENTE
NOORDMUUR
Route de Middenheim
Île de Rijker
Arabierstad
Messteeg
SCHATTINWAARD
HANDELAARMARKT
GUILDERVELD
Nippon
Cathay
OSTMUUR
PALEISBUURT
GOUDBERG
Noormanswijk
Indierswijk
TEMPELWIJK
Manaans-haven
RIJKSPOORT
OUDGEL WIJK
SUIDDOCK
Luigistad
Kislevier sweg
Remasweg
WINKELMARKT
Dwergsbezit
Noord Miragliano
DOODKANAAL
Kleinmoot
Wijnzak
KRUIERSMUUR
RCH 5-99
Route de Gisoreux



La grande carte

Ce volume s'accompagne d'un fac-similé de la Grande Carte de Marienburg qui donne une vue panoramique de la cité. Commandée en 2509 par le Staadtholder Luitpold van Ræmerswijk, sa présentation devait être le bouquet final de son Bal de Mondstille à la fin de la saison mondaine. Le grand artiste et artisan tiléen Ralf Hawkslay avait été chargé de réaliser la carte, une imposante tapisserie qui devait orner le mur du Palais du Staadtholder.

Hawkslay avait accepté la commande. Arrivé à Marienburg au début de Brauzeit et des grandes tempêtes d'automne, il disposait de trois mois pour exécuter l'objet. Après plusieurs esquisses réalisées au sommet du Pont Hoogbrug, il déclara qu'il devait aller à une plus grande altitude. Il se fit attacher à un grand cerf-volant, qui fut à son tour accroché à une barge ancrée près de l'embouchure du Reiksweg.

Ce fut après trois ascensions et une bonne collection de dessins préliminaires qu'une tempête éclata. La barge, un des bateaux les plus ouvragés du Staadtholder, n'était pas conçue pour le gros temps et coula. Hawkslay, isolé dans les airs, était pris dans les griffes d'un vent d'ouest qui se renforçait. Le temps était trop mauvais pour que d'autres bateaux aillent à sa rescousse. Vers la tombée de la nuit, des foules s'étaient rassemblées pour observer le cerf-volant aux prises avec les éléments et pour parier sur l'état de Hawkslay quand il pourrait enfin être halé à terre. Deux éléments du spectacle n'allaient cependant pas résister jusqu'à l'aube : la corde du cerf-volant et la raison d'Hawkslay. Quand on finit par le retrouver, écrasé dans un ajonc à presque dix kilomètres de la cité, il n'était plus qu'une épave aux propos incohérents.

Il semblait que la commande ne serait jamais exécutée, mais l'agent et ami d'Hawkslay, Tomas Maurise, jura que la carte serait terminée dans les temps. Il s'installa avec lui dans un appartement privé en location, où le malheureux Hawkslay pourrait trouver solitude et tranquillité. Pendant trois mois, personne ne vit l'artiste ni son œuvre. Maurise, au contraire, devint une figure inamovible des mondanités marienbourgeoises : il participait aux somptueuses soirées, fréquentait les restaurants et les tailleurs les plus chic de la cité, renvoyait tous les visiteurs qui se présentaient à l'appartement en assurant fermement que tout allait bien et que la carte serait prête la veille au soir du Bal, et encaissait les paiements hebdomadaires de van Ræmerswijk.

Tout cela prit fin la veille de Mondstille. Van Ræmerswijk vint à l'appartement, demanda à voir la Grande Carte et bouscula Maurise pour entrer dans l'atelier de l'artiste. Nul ne sait ce qu'il y a vu – il refuse encore de parler de l'incident – mais quand il en ressortit, il était blanc comme un linge. Il ordonna l'arrestation immédiate de Maurise et son jugement comme serviteur du Chaos. Les soldats de sa milice et les Coiffes Noires pénétrèrent sans délai dans l'appartement, mais le trouvèrent entièrement vide. Il n'y avait aucune trace d'Hawkslay ou de la supposée grande tapisserie.

L'un et l'autre réapparurent au Bal. À minuit, alors que l'on éteignait les bougies pour la traditionnelle minute, il y eut un bruit sourd. Une grande tapisserie enroulée était tombée du plafond en dôme, bien qu'elle ne s'y trouvât certainement pas l'instant d'avant. L'ayant déroulée, les témoins constatèrent qu'il s'agissait de la Grande Carte, achevée et parfaite. Mais au cœur du rouleau se trouvait Hawkslay, ou plutôt son cadavre. Il était desséché comme s'il était mort depuis des semaines, et possédait six bras tel un insecte monstrueux.

Comment avait-il pu finir dans cet état, comment la tapisserie avait-elle pu être achevée, comment avait-elle pu tomber du plafond, et comment Hawkslay, mort quelque temps déjà, avait-il pu se retrouver dans le rouleau? Toutes ces questions restèrent sans réponse. Le seul homme qui aurait pu éclaircir ces secrets, Tomas Maurise, avait été brûlé vif pour adoration du Chaos six heures plus tôt.

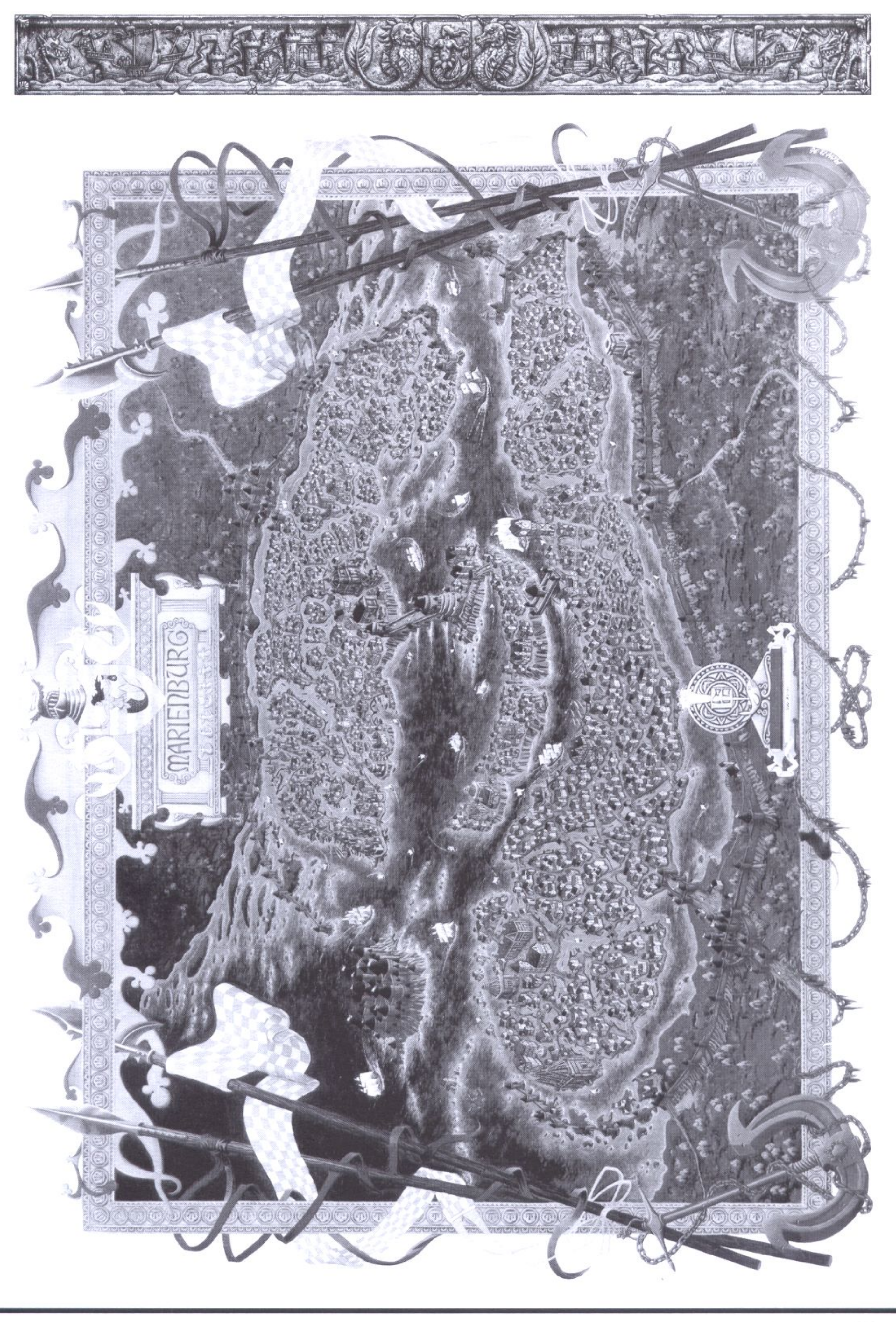
Position de la carte

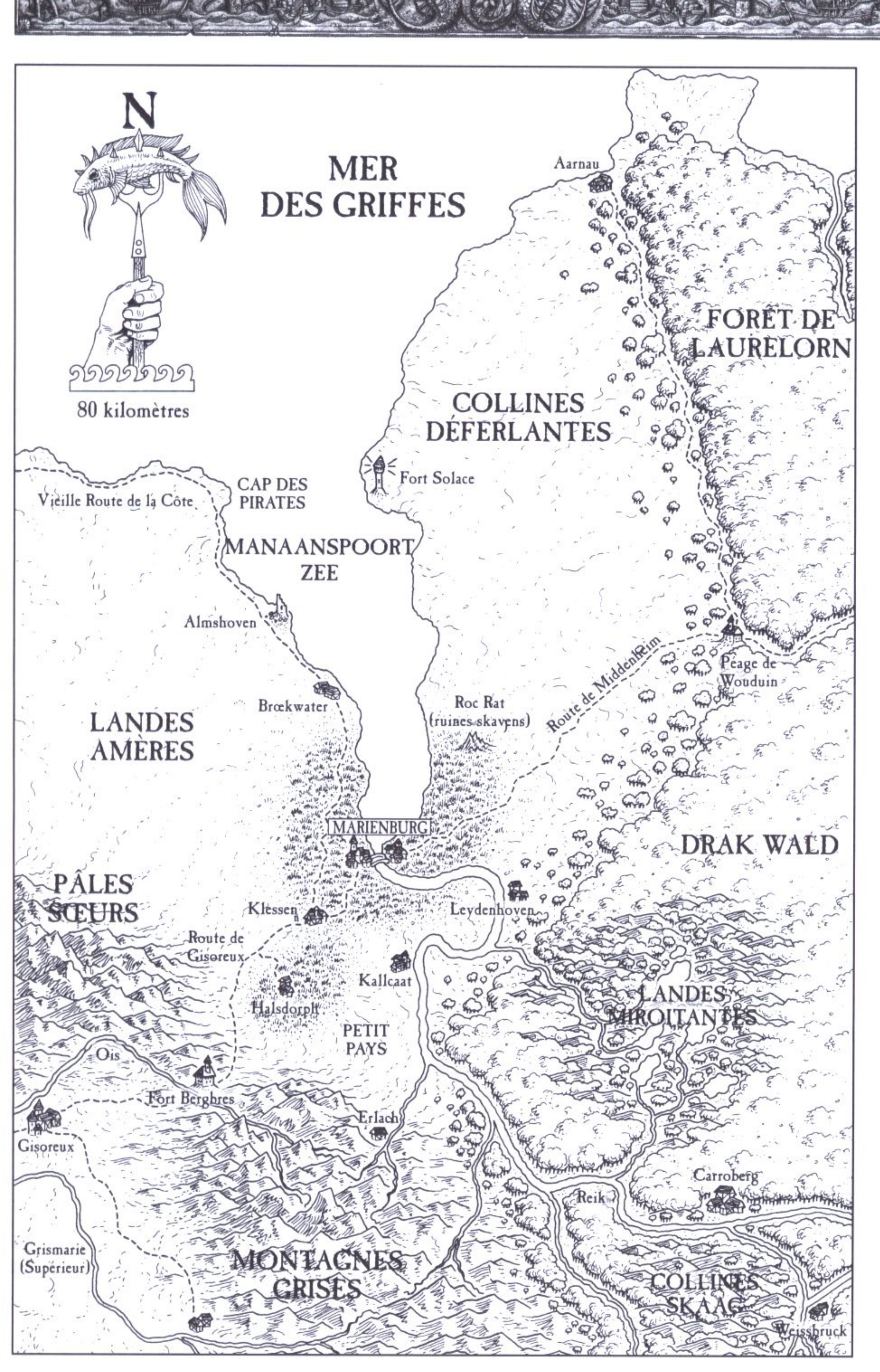
De nos jours, la carte est conservée dans un des sous-sols du Temple de Véréna, derrière de solides portes verrouillées. Seuls sont autorisés à la voir des prêtres, des Répurgateurs ou d'authentiques érudits à des fins de recherches. Un seul visiteur à la fois peut y accéder, accompagné de deux gardes du temple. Cette prudence ne s'explique pas seulement par les origines chaotiques de la Grande Carte : on sait que de riches personnes de la cité ont, pour des raisons obscures, offert jusqu'à 15 000 Gu pour l'obtenir, peu importe comment.

Exactitude de la carte

Comme presque toutes les cartes du Vieux Monde, la Grande Carte n'est pas totalement exacte et ne doit pas être considérée comme une référence ultime. Certaines rues sont mal orientées, certains ponts ont été oubliés, et certains édifices sont mal représentés, ou représentés tels qu'ils apparaissaient deux ou trois siècles plus tôt.

Après le scandale, beaucoup ont cherché à percer ses mystères et il est devenu évident que Maurise avait demandé de l'argent à certaines organisations et entreprises, pour privilégier leurs locaux sur la Carte. Nombreux sont ceux qui ont payé. D'autres sites, apparemment choisis au hasard, ont également été mis en valeur; l'association anecdotique de la plupart d'entre eux avec le crime, la dépravation ou d'autres faits remarquables n'est certainement que pure coïncidence.


MARIENBURG


N
80 kilomètres
MER
DES GRIFFES
Aarnau
FORÊT DE
LAURELORN
COLLINES
DÉFERLANTES
CAP DES
PIRATES
Vieille Route de la Côte
Fort Solace
MANAANSPOORT
ZEE
Almshoven
Route de Middenheim
Péage de
Wouduin
Brœkwater
Roc Rat
(ruines skavens)
LANDES
AMÈRES
MARIENBURG
DRAK WALD
PÂLES
SŒURS
Klessen
Leydenhoven
Route de
Gisoreux
Kallcaat
Halsdorpf
LANDES
MIROITANTES
PETIT
PAYS
Ois
Fort Berghres
Erlach
Gisoreux
Carroberg
Reik
Grismarie
(Supérieur)
MONTAGNES
GRISES
COLLINES
SKAAG
Weissbruck

Rudolf,

Salutations. Heureuses et grandes nouvelles de Lustria ! Notre expédition a réussi au-delà de tes rêves les plus fous et tous tes efforts et investissements vont trouver leur récompense. Nous avons découvert le mythique trésor de Lustria : El Or Drago – pas le dragon d'or lui-même, mais assez de métal jaune pour nous asseoir tous deux parmi les Dix !

Mais attention, mon ami, nous pouvons nous faire encore plus d'argent. Quand tu liras ceci – ce message t'a été amené par notre barque la plus rapide – nos trois navires seront ancrés dans une baie discrète à trente milles de la cité. Nous gagnerons la rade ce Festag. D'ici là, il faut que tu aies racheté toutes les parts prévisionnelles que nous avons dû vendre en Bourse pour financer l'expédition. Peu m'importe où tu trouveras l'argent, mais tu dois absolument l'obtenir, car ces parts sont de l'or en barre – littéralement.

Reste discret cependant. La Bourse n'aime pas qu'on la manipule, et certains nous enverraient à Rijker rien que pour cette lettre.

Porte-toi bien, mon ami ! Je te verrai à Marienburg ce Festag et nous serons riches !

Tomas Boorsboom


RCH·12·96


ARIENBURG




MARIENBUR

Marienburg à vau-l'eau

Le piège aux mouettes

À l'embouchure du Reik se dresse Marienburg, le marché du monde : la plus grande, la plus riche, la plus corrompue et la plus dangereuse des cités portuaires du Vieux Monde.

Ici, tout est à vendre et tout a un prix. Sur les marchés et les quais, les cargaisons exotiques venues de tous les pays permettent aux marchands de gagner ou perdre des fortunes, tandis que des contrats plus sinistres se négocient dans des tavernes sordides ou au bord de canaux immondes : armes de contrebande, marchandises volées, secrets, loyautés, corps et pire encore s'échangent sans fin loin des yeux de la loi. Mais l'Empire et la Bretonnie envient tous deux les richesses et la position géographique de Marienburg, et la cité marche sur le fil du rasoir, minée par les tensions raciales, l'espionnage et la peur.

Bâtie sur une centaine d'îles, Marienburg abrite les hommes les plus riches de notre temps, possède la seule enclave d'Elfes des Mers du Vieux Monde et renferme plus d'or que les aventuriers ne peuvent imaginer. Ici, au bord de la Mer des Griffes, les possibilités d'aventures, d'émotions fortes et de navigation en eaux troubles sont si nombreuses que le plus corrompu des maîtres dockers ne pourrait les compter toutes.





Marienburg à vau-l'eau est un guide complet, incroyablement détaillé, pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique : le MJ y trouvera tout le nécessaire pour ses aventures et campagnes dans cette cité unique.

Ce livre offre des descriptions, des cartes de Marienburg et des Wastelands, des informations sur la politique, l'histoire, les cultes, les lois et les criminels, ainsi que des détails sur huit des plus importants quartiers de la cité. Plus de quarante lieux différents, et près de soixante personnages non joueurs sont décrits de manière très complète, avec toutes les relations et secrets qui permettront de créer intrigues et aventures. Tous ces éléments s'entrecroisent pour tisser un des guides les plus complets, cohérents et fascinants jamais réalisés pour un jeu de rôle.

Cet ouvrage comprend aussi un scénario entier et quinze idées d'aventure, des règles de commerce et de contrebande, des informations sur la création de personnages wastelandais, des illustrations inspirées qui donnent vie à Marienburg et à ses habitants, une incroyable carte panoramique de la cité tout entière, et plus encore.

199 F - W 022



ISBN : 2-7408-01220-X

Une aventure pour







Édition Française :
Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15